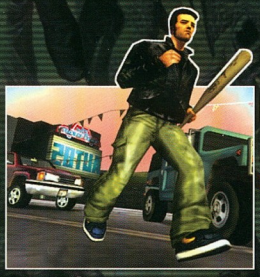
2002/07 JÚLIUS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 Ft

PC GAMES

Time Machine
Szinkronizált teljes magyar nyelvű kalandjáték

Sim City 4 **Broken Sword 3** **Sudden Strike 2**

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



GTA 3
AZ ÉV JÁTÉKA?
30. oldal

THE ELDER SCROLLS III
64. oldal

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
36. oldal

PROJECT EARTH
TOLDOTT-FOLDOTT ŰRSTRATÉGIA
48.oldal

P4 KONFIG
FILLÉREKÉRT
93. oldal

PC.GAMES EXTRA

PC.GAMES EXTRA

Ajándék CD + 80 oldalas végigjátszás melléklet

268 Oldal terjedelem

32 Bemutató és előzetes

68 Szuper játékleírás

24 Oldal hardware teszt

Nyereményjáték!
nyereményszelvény visszaküldői
zött 10 db 1 éves és 10 db 1/2 éves
.GAMES előfizetést sorsolunk ki!
2 Június 10-ig várjuk a szelvényeket a postacímünkre.

Íme a remek alkalom, hogy megvásárold régebbi számainkat.

A csomagban **3 régebbi lapszámunkat** találod meg egy **CD** és egy **80 oldalas végigjátszás melléklet** kíséretében.

A vásárlók között DVD-s és sima előfizetéseket sorsolunk ki!

Már kapható az újságárusoknál!

Extra DVD-s ajánlat, csak most!

Első 3 DVD-s számunk szuper kedvezménnyel 3600 Ft-ért megvásárolható!

A megrendelőknek ajándék PC.GAMES posztert küldünk.

Megrendelhető:
PC.GAMES 1325 Bp. Pf.:315
Tel: 230-4832
e-mail: level@pc.games.hu

ÚJ MODELLEK, SZENZÁCIÓS ÁRAK!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 845 chipset, DDR-RAM támogatás
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, 24x CD íróval és a 60GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 16x DVD meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 24x SONY CD író

159.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz processzorral
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- S3 Savage4 grafikus chip
- 128MB DDR RAM
- 16x DVD meghajtó

89.900 Ft

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 256MB DDR RAM
- 24x SONY CD író

109.900 Ft

BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videochip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.999 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

INTRO

Sziasztok!

Elérkeztünk az év egyik nagy fordulópontjához. Egyrészt vége a sulinak és jöhet a nyári tombolás, táborozás meg miegymás, másrészt pedig már tudjuk, hogy az év végén mivel fogunk játszani, és mit fogunk nagyon várni 2003-ban. Igen, lezajlott az idei év legnagyobb játékrendezvénye, show-ja, az E3! Az idei kínálat minden eddigi év termését meghaladta, így nagyon nehéz volt kiválogatni, kicsemegézni az arra érdemes cégeket, játékokat. Azért megbirkóztunk a feladattal, mint azt a következő oldalakon terpeszkedő beszámoló is bizonyítja. A kiemelt téma ezúttal pontosan a duplájára nőtt a kiállítás miatt, reméljük, nem bánjátok, hogy kicsit szószátyárra vettük a dolgot. Persze más miatt is emlékezetes maradhat számotokra ez a szám, hiszen ismét egy teljes játékkal, ezúttal a Time Machine-nal örvendeztetünk meg titeket, reméljük, hasonló eredménnyel, mint ahogy a TGG esetében történt. A búcsúzkodás előtt már csak új és leendő rovatainkra szeretnénk felhívni a figyelmeteket. Humoros és elgondolkodtató írásokat, képeket és egyebeket várunk a Hu-mor-zsák megtöltésére, ha pedig segítségre lenne szükségetek, akkor ne kíméljetek minket, a teszterek és HW-mágusok már felkészülten várják kérdéseiteket a következő számunkban induló rovatunkba.

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

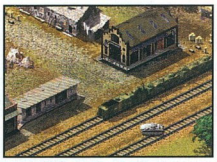
ISSN 1587-5121

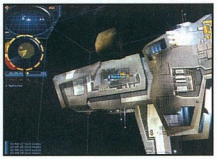
A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

23 FIRESTARTER
24 RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
26 FARSCAPE
28 THE SUM OF ALL FEARS
30 GRAND THEFT AUTO 3
35 STEALTH COMBAT
36 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
38 TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

STRATÉGIA





41 SIM CITY 4
42 NO MAN'S LAND
44 SUDDEN STRIKE 2
47 ANIMAL PARADISE TYCOON
48 PROJECT EARTH
52 HOTEL GIANT
54 SPACE EMPIRES IV

RPG/KALAND

57 EON OF TEARS
58 OUR STILL UNNAMED PROJECT JOE
59 NEVEREND
60 ASTONIA 3
61 BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON
62 TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS
64 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

SZIMULÁTOR

69 MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002
70 HOOTERS: ROAD TRIP
71 LE MANS 24 HOURS
72 V8 CHALLENGE

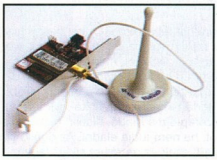
SPORT

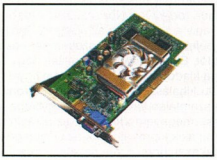
75 MATT HAYES' FISHING
76 THE FOOTBALL GAME
78 ROLAND GARROS 2002

EGYÉB JÁTÉKOK

80 LÖVÖLDÖZÖS PROGRAMOK
82 CLIPART EDITOR
82 POWER TEXT 3D
83 KVÍZIÓ 2: FÖLDÜNK ÉS A VILÁGEGYETEM

HARDWARE





86 HARDWARE NEWS
88 PIACI KÖRKÉP
91 AMD-NVIDIA-MSI-CTX ROADSHOW
92 PHILIPS 208K DVD+RW ÍRÓ
92 INTEL D845BG GYORSTESZT
93 ACOMP KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ
94 GEFORCE4 TITANIUM

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2002

Évente 1 alkalommal összegyűlik a játékipar apraja-nagyja, hogy ország-világ elé tárják féltve őrzött kincseiket.

06-21. oldal

JÁTÉK, VÁSÁR, SHOW

IDÉN NYOLCADSZOR RENDEZIK MEG A VILÁG LEGNAGYOBB SZAKMAI JÁTÉKBEMUTATÓJÁT, AZ E3-AT. MIELŐTT RÁTÉRNÉNK A „FRISS FELHOZATALRA", ÉRDEMES ÁTFUTNI A SHOW TÖRTÉNETÉT A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG.

A számítógépek és a számítógépes játékok történetével több számunkban is foglalkoztunk már. Az első otthoni elektronikus játékok a televízióra köthető videojátékok voltak, a nagy játéktermi gépek „kisöccsei", majd 1977-ben, az Atari 2600 VCS megjelenésével tért hódít az új szórakozás. Ám ezzel párhuzamosan fejlődni kezd egy másik eszköz is, a kezdetben csak tudományos eszköznek szánt mikrokomputer, amely szintén 1977-ben ér el a „fogyasztók szívéig", hiszen ekkor jelenik meg az Apple II. Jön a 8 bites aranykorszak, a Sinclair és a Commodore évei, majd 1981-ben az IBM PC. És megkezdődik a számítógépes játékok nagy menetelése, megjelennek az első önálló cégek és az első kiadók.

Az USA-ban természetesen az elektronikus eszközöknek is megvolt a maguk bemutatkozási lehetősége, a Consumer Electronic Show (CES), amely a mi szakvásárainknak megfelelő esemény, az Egyesült Államokra jellemző nagy felhajtással. Ezen a hardware mellett egyre több szoftvergyártó és kiadó is megjelent, új vagy készülő termékeit reklámozva.

Így jutottunk el a kilencvenes évekig, melynek elejét sokan a játékipar legjelentősebb korszakának tekintik, hiszen ekkoriban születtek meg az olyan alkotások, mint a Doom és a Quake, a C&C, vagy a Civilization – Colonization páros. Lábra kapnak a kiadók, akik egyre nagyobb pénzt látnak az üzletben – a játékgyártás milliós biznisszé válik. Az USA játékpiacát meghatározó nevek saját érdekvédelmi és üzleti szövetségbe tömörülnek, ez az előző számunkban már említett *IDSA (Interactive Digital Software Association)*. 1993-ban Tim Berners-Lee megalkotja a World Wide Webet, és 1994-ben a Netscape megjelenésével az Internet megkezdi diadalútját: sorra születnek az online játékmagazinok, a hagyományos írott sajtó pedig megkapja mai arculatát, az egyre színesebb kínálat bemutatását, a vásárlók tájékoztatását (és óhatatlanul azok befolyásolását). A játékipar kinövi a CES-t, egyre nagyobb az igény egy önálló amerikai videojáték-bemutatóra, egy olyan szakmai fórumra, ahol a kiadók bemutathatják fejlesztéseiket a médiának, és tanácskozásokon, előadásokon tapasztalatot cserélhetnek, tájékozódhatnak az új irányzatokról, lehetőségekről. Ezt felismerve az IDSA 1995 májusában a Los Angeles-i kongresszusi központban megrendezi az első Electronic Entertainment Expót, röviden az E3-at. Ez egy sajátságos kiállítás, hiszen a nagyközönség elől teljesen elzárt, kizárólag a szakma és a sajtó képviselői nyernek bebocsátást (és csak 18 éven felüliek). Az első E3 még egy meglehetősen szolid esemény volt, bár mint már fent írtam, az USA-ban minden ilyen „közösségi rendezvény" show-szerű külsőségekkel jár, és ez nem volt másként ez esetben sem. Ugyan nem volt nagyszámú kiállító, az itt újdonságként bemutatott Sony Playstation és Sega Saturn hatalmas sikert arat, és óriási visszhangot kelt. Idén már a 8. E3-at rendezték meg, immár hagyományosan az említett helyszínen, és elmondhatjuk: ez az esemény napjainkra az ipar legjelentősebb, legnagyobb játékshow-ja – és ez a „show" kifejezés egyáltalán nem túlzás: a legfrissebb Playboy-nyusziktól a híres pankrátorokon át neves sztárokig (színészek, sportolók) terjed a híresség névsora, akik egy-egy kiadó standjánál mosolyognak, osztják autogramjaikat és a cég ajándéktárgyait.

Jogosan merülhet fel a kérdés: mire jó egy ilyen rendezvény, ha a nagyközönség nem látogathatja? Nos, a válasz: mindenkinek másért és mindenkinek egyért (még ha nem szép dolog leírni, de legyünk ez egyszer őszinték): a pénzért… Több cikkemben leírtam már: mára a játékipar legfontosabb szereplője a Kiadó, hiszen hiába fejleszt valaki játékot, ha nem tudja eladni. Az önálló kiadás ideje lejárt, csak az remélhet sikert (anyagit és erkölcsit egyaránt), akinek sikerül valamely jelentősebb céghez „beférnie". Nos, az E3 is a kiadókról szól, ugyanis a szakma és az újságírók mellett nem kevés befektető, pénzügyi szakember nézegeti a kínálatot. Épp ezért van az említett nagy show, hogy a kiadók felhívják magukra a figyelmet, hogy aztán a „kihalászott" pénzemberrel elvonulhassanak a számtalan tárgyalóterem egyikébe. A másik fontos, „megnyerendő réteg" az újságírók jelentős hada, akik kipróbálhatják az új játékgépeket és játékokat, hogy aztán hazatérve megírhassák élményeiket, reklámozva ezzel a kiadókat és

fejlesztőket, saját példányszámukat, vagy látogatottságukat is növelve egyúttal. Természetesen fontos a megjelenés magának a fejlesztőcégnek is, egyrészt erőfitogtatás gyanánt, másrészről azzal a hátsó szándékkal, hogy esetleg egy, a jelenleginél nagyobb kiadó is felfigyel rájuk…

Mindemellett jelentős szakmai fórum is ez, hiszen idén például 175 nagy szakmabeli név tartott előadást, a neves kiadók és fejlesztőstúdiók vezetői mellett internetes és médiaszakemberek is. Minden egyéb magyarázat helyett álljon itt a konferenciaprogram néhány címe: *„Hogyan csomagold és táland játékod a kiadóknak”*, *„Tervezési dokumentumok – ne kezdj játékot írni nélküle”*, *„Hallgass a játékosaidra: mit mondanak nekünk a felmérések”*, *„Sikeres online stratégiák: inspiráció és fejlesztés”*, *„Nem hagyományos marketingtaktikák”*, *„Hogyan törhetsz be a mai játékpiacra”*, *„A tökéletes játékkarakter elkészítése”*.

Bár az E3 világméretű rendezvény, mégis sajátságos módon az USA piacára koncentrál. Csak egyetlen példa: elterjedt szokás napjainkban, hogy egyes játékokat az adott földrészen az ottani piacot jobban ismerő cég jelenteti meg, így adott esetben más lehet egy stuff amerikai vagy európai kiadója. Nos, az E3 esetében az amerikai kiadó standjai alatt jelenik meg az adott játék, ván, hogy az európai nem is állít ki a vásáron semmit. Ezeket a kifogásokat az IDSA mindig azzal hárítja el, hogy Európának megvan a maga kiállítása, és ez az immáron 14 éves múltra visszatekintő ECTS, melyet hagyományosan Londonban rendeznek meg (bár egyszer már elköltözött az angol fővárosból, sőt, idén Londonon belül kétszer változtatták meg a helyszínét). Kezdetben évente kettőt rendeztek belőle, tavasszal és ősszel, ám mostanra csak az utóbbi maradt meg, épp a májusi E3 miatt. Sajnos, mióta az IDSA rendezvénye „felnőtt”, az ECTS fölött párszor már megkongatták a vészharangot, tavaly például a „rendszeres hiányzók” (Electronic Arts, Activision, Infogrames, Sega, Eidos) mellett nem jelentek meg olyan nevek sem, mint a Nintendo, a Sony, a Microsoft, a Virgin, vagy a Take 2.

Sokak szerint ez taktikai hiba volt, hiszen az európai kiadók egyre markánsabb résztvevői a piacnak, a hagyományos szereplő, a Ubi Soft mellett a Fishtank vagy a CDV a fent felsorolt távolmaradók hiányát kihasználva igen jól el tudta magát adni. Érdekes folyamat ez, ahogy az E3 meghatározó szereplővé vált, hiszen az európai és az amerikai piac azért jelentősen fedi egymást, nincs olyan erős eltérés, mint például az ázsiai piacon, ahol a legnagyobb kiadók önálló leányvállalatokkal képviseltetik magukat, és az ottani legnagyobb szakmai eseményen, a Tokyo Game Show-n is erre a régióra kihegyezett, sokszor honosított címek jelennek meg (egyébként ott a konzoljátékok viszik a prímet). Érdekesség azonban, hogy a Tokyo GS-ből is évi kettő volt, ám mára szintén egyre redukálódott le – elemzők szerint szintén az E3 hatására…

BÉBIK

A kiállításon kóválló jámbor játékost, mi mással is lehetne a leginkább megfogni, mint kisebb-nagyobb (bár inkább nagyobb és még nagyobb) női keblekkel. Ezen egyszerű tényt már szerencsére elég régóta felismerték a kiadók is, és az előszeretettel alkalmazzák a csalogatás e nemes módszerét, hogy portékáikra irányítsák a figyelmet. Ehhez nyálcsorgató méreteket öltő modelleket alkalmaznak, hogy potenciális vásárlóit összeterelgessék. Dörzsölt újságírók több patron cartridge-dzsal betárazva utaznak az ilyen kiállításokra, hogy minden előforduló nőnemű organizmust learchiváljanak álló és mozgóképen egyaránt. A www.e3babes.com címen például több évre visszamenőleg megtalálhatjuk a kiállítás bébi-archivumát. A kiadók, modellek, vagy népszerűség alapján katalogizált választékban néha igen nagy nevek is találhatók – idén például Carmen Electra pózolt a THQ-nál… Szégyenletes módon azonban olyasmi történt, amire egyrészt senki sem számított, másrészt mindenkit meghökkentett: az idei felmutatott minőség kritikán aluli volt. Elvétve kolbászolt csak 1-2 szívet melengető szépség a tömegben, és ez nagyon nem volt jó… Jövőre talán jobb lesz a felhozatal, mi ebben reménykedünk.

Az idei E3-on 70 ország 450 kiállítója jelent meg, és a bemutatott termékek közül több mint 1000(!) olyan cím van, amely először került a 60 ezer látogató és a világ szeme elé. Hatalmas, régen várt játékok mellett immáron örvendetes trend a kisebb kiadók megjelenése, amelyek közül sokan igencsak ígéretes projektekkel rukkoltak elő, és még nagyobb öröm, hogy ezek között rengeteg sikergyanús középeurópai termék is megtalálható. A következő oldalakon megpróbálunk átfogó képet adni a kínálatról, természetesen a PC-s játékokra koncentrálva (bár hatalmas volt a felhozatal a konzolokra, a kézi számítógépekre, sőt, mobiltelefonokra ☺ is). Jó böngészgetést!

}{redenc

ÉRDEKES

A Microsoft pár éve létrehozta saját bemutatóját, melyen a redmonti óriáscég saját fejlesztésű és kiadású játékait mutatja be szintén Los Angelesben, minden év februárjában. Ezt először GameStocknak hívták, idén azonban átkeresztelték International Games Festivalra (rövidítve: IGF). Ez azért érdekes, mert egy IGF már van: az idén márciusban már ötödik alkalommal megrendezett San José-i *Independent Game Festival*, ahol független fejlesztők mutathatják be alkotásaikat, tavaly például a Nexon Shattered Galaxy című játéka söpörte be majdnem az összes díjat. Érdekes a Microsoft névválasztása – azt nem lehet mondani, hogy ne hallottak volna az eredeti IGF-ről, hiszen annak díjait azon a játékfejlesztői konferencián (Game Development Conference – GDC) szokták átadni, ahol a redmontiak rendszeresen megjelennek – itt jelentették be például anno az Xbox-ot is…

1C

Az utóbbi évek bebizonyíthatták számunkra, hogy nem szabad figyelmen kívül hagynunk az orosz játékfejlesztőket sem, hiszen az Akella, a Nival Interactive vagy a Snowball képében már sokuktól láthattunk valamilyen szívet melengető alkotást. Ezt a lehetőséget ismerte fel és használta is ki remekül az az évek óta működő csoportosulás, akik az orosz játékkiadás önjelölt bábájaként robbantak be az addig igen képlékeny piacra. Így honi fejlesztőiket összefogva, a saját stuffok fejlesztése mellett bevállalták a leghíresebbek lokalizálását is. Egyelőre azonban foglalkozzunk azokkal a termékekkel, amiket az E3-on saját fejlesztésként mutattak be a nagyközönségnek.

A Saturn+ már régóta hányködó grafikus kalandjáték fejlesztése, a **Jazz & Faust** éppen a kiállítás előtt érte el az aranylemez státuszát, így a látogatók már a végleges verziót vehették górcső alá. A történetnek két főszereplője is van, Jazz, a kapzsi csempész és Faust, a jóképű hajóskapitány személyében. A kb. 80 megoldásra váró puzzle közben 50 személlyel kommunikálhatunk, és 3 teljesen eltérő világban kolbászolhatunk.

A „jó munkához idő kell" elvet követve a K-D Lab stratégiai projektje is már készülget egy ideje, de a készítők állítása szerint megéri várni rá! A **Perimeter** ugyanis szakítani kíván az RTS-ek véget nem érő áradatában unalommá fulladt játékmenettel, és új alapokra helyezik a játékos szórakoztatását. Ehhez főként a vizuális effekteket akarják segítségül hívni, és olyan, eddig ritkán alkalmazott megoldást helyeznek előtérbe, amit nemes egyszerűséggel csak a terepviszonyok változatosságának nevezhetnénk. Ez alatt annyit tessék érteni, hogy az adott misszióban a játéktér minden négyzetmilliméterét kedvünkre deformálhatjuk. Emellett a különleges játékmód emelendő még ki, ahol egységeink, épületeink köré védőburkot emelhetünk, illetve ellenséges védőburkokkal kell épkézláb ötleteket kitalálnunk. A piacot reformálni kívánó alkotásra ősszel számíthatunk.

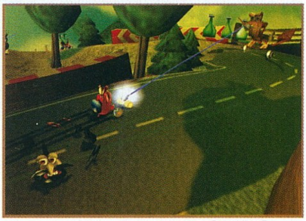
Harc után egy könnyedebb téma következik, köszönhetően a Creat Studio-nak, akik a távirányítású autók arcade jellegű versenyeztetését vitték számítógépre – ez az **R.C. Cars**. Az inkább szórakoztató, de emellett szimulációs céllal is készült alkotásban igyekeztek változatos tereptárgyakat és szemet gyönyörködtető pályákat készíteni, plusz olyan menettulajdonságokkal megdobni az autókat, mint a gyorsítás vagy az ugratás. Az eredetileg Smashcars néven futó alkotásban lesz minden, ami a versenyjátékokra amúgy is jellemző lenne: bajnokságok, AI-vel megáldott versenytársak, levágások, valamint szanaszét szórt bónusz tulajdonságok.

Az 1C kínálatának következő darabja nem esik olyan messze az előző program stílusától, hiszen a K-D Lab fejlesztette **Spanking Runners** is egy versenyjáték lesz, de itt nem rádió távirányítású autókkal, hanem bolondos kinézetű hősök vezette ugyancsak megmosolyogtató járművekkel. Ilyen stílusú programból már volt pár az elmúlt időszakban, azonban ami kiemelné az átlagból, az a Surmap ARTT névre keresztelt megjelenítési procedúra. Állítólag ez olyan plasztikusságot kölcsönöz a megjelenített textúráknak, mintha egy kézzel készített alkotás lenne. Harsány, életvidám színeivel főként a kisebb korosztály kegyeibe kíván férkőzni az ősszel megjelentetni kívánt program.

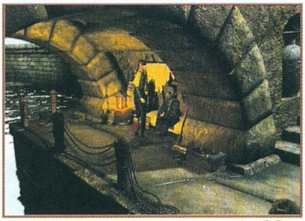
Stratégiai vonalon a saját belsős csapat, a Maddox Games próbál erősíteni, és az IL-2 Sturmovik módosított motorját alkalmazva egy második világháborús valós idejű stratégiát kezdtek el fejleszteni. Az egyelőre igen találó, **WWII RTS** néven futó project a készítők elmondása szerint azért született, mert az IL-2 fejlesztése során rengeteg adatra és információra bukkantak, amiről úgy gondolták, hogy vétek lenne elsikkadva hagyni, s mivel az összegyűjtött paksaméta igen részletes volt: egy stratégiai játékba remekül bele lehetett illeszteni. Ezáltal azt érik el, hogy a legélethűbb ilyen stílusú játékot tudják előállítani, ami csak ebben a műfajban lehetséges - állítja a project vezetője. A legnagyobb frontvonalakon küzdve (valós és kitalált mission-ök közepette) összesen 16 egységet vonhatunk irányításunk alá, melyek kidolgozottsága lélegzet-elállító lesz. Mivel még igen kezdeti stádiumban járnak, a megjelenése csak 2003 elején esedékes.

ARTIFACT ENTERTAINMENT

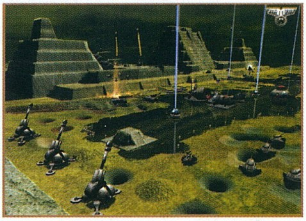
Ma már nem újdonság az, ha egy online RPG játék élettel teli nagyvárosokat, gyönyörű megjelenítést és eredeti lények sokaságát ígéri, hiszen a gombamód szaporodó kínálatban ember legyen a talpán az, aki nem csak szimpátia alapján akar dönteni. És hogy döntésünket még nehezebben hozzuk meg, itt egy újabb aspiráns: a két éve fejlesztett **Horizons: Empires of Estaria** képében. Az Istáriai birodalom egy olyan képzeletbeli fantáziavilág, ahol rengeteg faj él egymás mellett: legyenek azok földi, vízi, vagy légbeli élőlények. A karakterek összeállítása és az élettér kialakítása során szinte végtelen számú beállítási lehetőségünk van egyénire szabni a fazont, hogy aztán kalandozásaink során harcoljunk, építsünk és gyarapodjunk. Megjelenés jövőre.



Spanking Runners



Jazz & Faust



Perimeter

R.C. Cars

WWII RTS

BETHESDA SOFTWORKS

Az orosz Akella fejlesztette **Sea Dogs II**-t állította ki az amerikai Bethesda, mely a XVII. századi Karib-tengeri kalózkodás rejtelmeibe enged közelebbi bepillantást. Olyannyira közelít, hogy egész pontosan kapitányi tisztséget tölthetünk be saját hajónkon, ahol nekünk kell figyelnünk a kormányzásra is (szimulátor rész rulez), valamint a csatákra, karakterfejlődésekre (RPG-sek örüljetek). A játékot a Storm 2 motor hajtja, mely élethű időjárási viszonyokat (felhőszakadás, napsütés) és 150 élő karaktert biztosít. 30 játszható teknővel, 16 játékos Internetes lehetőséggel várhatjuk az ősszel megjelenő játékot.

ACTIVISION

A kiállított játékmennyiségből nem is hinné az ember, hogy arról az Activision-ról van szó, amelyik a világon most igen előkelő helyen áll a forgalmazási adatokat tekintve. Ez azonban hamar megértető, ha azt nézzük, hogy a vonal, amin a sikereket elérik, inkább konzolos, mint PC-s. Ez a tendencia amúgy a kiállítás egészére rányomta a bélyegét, és ahová csak néztünk, TV és irányítóhegyek köszöntek vissza ránk…

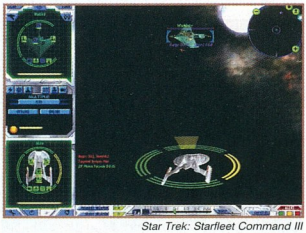
Persze azért nagy szerényen kiraktak egy **Doom III** szekrényt is, amibe úgy 3 órás sorbaállás után juthatott a szerencsés ember, és egy közel 11 perces ingame videót láthatott, mely után garantáltan csak annyit tudott kimondani: „Anyám"… Mint ismeretes, a játék az eredeti Doom újrafeldolgozása lesz, de a készítők állítása szerint ez egyáltalán nem fog meglátszódni a játékon. Annál is inkább, mivel a lehető legkisebb részletekig újrageneráltak hozzá mindent, és ennek az apró építkezésnek következtében hathat úgy a játék, hogy tökéletes. A para-feeling alapból megvan a bénító atmoszférának és lélegzetelállító megjelenésnek köszönhetően, amit már most olyan kártyákra írnak (ATi), amik még be sincsenek jelentve. A cselekmény single player módra van kiélezve, de a kor követelménye, a multi sem hiányozhat majd a végleges változatból. Megjelenés természetesen szigorúan csak 2003-ban.

A First Person Shootereknél maradva nézzük a cég következő játékát, a **Star Trek: Elite Force II**-t. A Voyager témakörből kilépve, az új rész a The Next Generation eseményein, helyszínein és szereplőin alapul majd, így találkozhatunk Romulánokkal, Klingonokkal és egyéb meghasonult fajokkal, 13 fegyvert ragadhatunk magunkhoz, és folytathatjuk aprításunkat az igen bevált multiplayer rendszerben is.

Hogy maradjunk a Star Treknél, nézzük annak egy stratégiai részét, a **Star Trek: Starfleet Command III** ugyanis az úr parancsnokainak kedvez. Igaz, szimulátor részekkel is jócskán el lesz látva a program, plusz 3 irányítható fajjal és rengeteg beállítási lehetőséggel, melyek legkisebb módosítása is más és más végeredményhez vezethet hajónk működésében. Single és multi egyaránt lesz – tervezett megjelenés karácsonykor.

A stratégiai vonalon tovább nő a Total War részeinek a száma, hiszen a **Medieval: Total War** című eposz már javában készül, és nem kevesebb, mint 400 év történéseit fogja átölelni, kezdve az első, 1095-ös keresztes háborútól Konstantinápoly 1453-as bukásáig. 12 irányítható nemzet 100 kü-

Star Trek: Elite Force II


Star Trek: Starfleet Command III

Doom III

RPG/KALAND MEGJELENÉSEK

A Tale in the Desert	eGenesis	n.a.
Anarchy Online: Shadowlands	Funcom	n.a.
Another War	Cenega	2002/09
Archangel	Fishtank	n.a.
Asheron's Call 2	Microsoft	n.a.
Atriarch	World Fusion	n.a.
Avernum 3	Spiderweb	2002/06
Broken Sword 3	Revolution	n.a.
Call of Cthulhu	Fishtank	2002/06
Charr: The Grimm Fate	Waggaworld	2003/05
City of Heroes	NCsoft	2002/07
Darkfall Online	Razorwax	2003/03
Deadlands	Headfirst	2003/05
Divine Divinity	CDV	2002/08
Dragon Empires	Codemasters	2002/09
EverQuest 2	Ubi Soft	n.a.
EverQuest: Planes of Power	Ubi Soft	2002/10
Fahrenheit	Quantic Dream	n.a.
Fatherdale	Snowball	n.a.
Final Fantasy XI	Squaresoft	n.a.
GoldenLand	Russobit	n.a.
Gothic 2	JoWooD	2002/11
Grom	CDV	2003/03
Icewind Dale II	Virgin	2002/07
Jazz and Faust	Saturn+	n.a.
Largo Winch	Ubi Soft	2002/09
Midnight Nowhere	Buka	n.a.
Neocron	CDV	2002/09
Neverend	Mayhem Studios	n.a.
NeverLand	JoWooD	n.a.
Neverwinter Nights	Infogrames	2002/06
Phantasy Star Online 2	SEGA	n.a.
Prince of Qin	Strategy First	n.a.
Project Entropia	Mindark	n.a.
Ring 2	The Arxel Guild	2002/08
Shadow of Memories	Konami	2002/09
Shadowbane	Swing!	2002/08
Shaman	Boston Animation	n.a.
Shining Lore Online	Phantagram	2002/06
Sphere	1C	2002/12
SW: Knights of the Old Republic	Activision	2002/10
The Cult	3D People	n.a.
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	Pan Interactive	n.a.
The I of the Dragon	Primal	n.a.
Third World	XYZ Team	n.a.
Valhalla Chronicles	Paradox	n.a.
World of Warcraft	Vivendi	n.a.

Medieval: Total War

lönböző katonája vonható irányításunk alá – mindezt gyönyörű tájmodell előtt. Fejlődő hősök és híres személyiségek jellemzik még az év végére ígért játékot.

Az Activision a show előtt pár nappal hozta nyilvánosságra azt a megállapodást, mely szerint a nálunk nyáron moziba kerülő **XXX** című akciófilm megjátékosítási jogaival ő rendelkezik. Ez nem csak konzol, hanem PC-s változatot is jelent, ám a fejlesztés olyan korai stádiumban van még, hogy képet sajnos nem tudunk mutatni.

CAPCOM

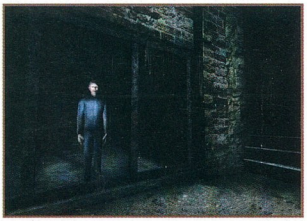
Az E3 előtt két nappal, azaz május 20-án tartotta sajtótájékoztatóját a távolkeleti székhelyű cég, hogy idén nyáron híres konzoljátékaikból négyet bocsát a PC-s társadalom részére. Ezek pedig az alábbiak lennének: Az ugrálós műfaj egyik jeles alakja, a kék ruhás Mega Man főszereplésével készülő **Mega Man X5**, ennek kalandváltozata a **Mega Man Legends 2**, a horror műfaj reneszánszát éltető Alone in the Dark klón: **Dino Crisis 2** és a rajzolt RPG játékok imádóinak a **Breath of Fire IV**. A játékok a szokásos 50 dolláros ár helyett mindössze 20 dolcsis összegért kerülnek forgalomba. További Capcom játékok megpécsedéséről egyelőre nincs hír, így nem tudni, ez egyszeri hóbortja volt-e a cégnek, vagy még számíthatunk hasonló partizánakciókra.

ARXEL TRIBE

A meglehetősen érdekes összetételű, szlovén-francia Arxel Tribe neve leginkább a manapság oly ritka kalandjátékok kedvelőinek körében lehet ismert, hiszen 1998-ban az Infogrames jelentette meg a fejlesztőgárda kis gyöngyszemét, a Ring-et, mely egy, A Nibelung gyűrűje című Wagner-opera nyomán született nonlineáris kalandjáték. A művészi megjelenítésről Philippe Druille, a világhírű francia grafikus munkája gondoskodott (ő volt a művészeti vezetője az Excalibur és a Rózsa neve című filmeknek!), és a kiadás évében elnyerte a rangos EMMA díjat a legjobb kalandjáték kategóriában. Nevükhöz a legutóbbi időkben a Casanova *(PC.Games, 2001/03)* és a Hitchcock: The Final Cut *(2002/1)* című játék fűződik.

Az E3-as standjuk talán legnagyobb neve a **Ring II**, mely az előd folytatása, hiszen korábban is két részesre tervezték a játékot – az első rész volt a Rajna kincse és a Walkür, a mostani a Siegfried és az Istenek alkonya feldolgozása. A játékban megelevenedik a skandináv mitológiának az a gyönyörű szelete, mely egy bizonyos Tolkien nevű angol tudósra oly nagy hatást gyakorolt… A legnagyobb újdonság, hogy a Ring II a Casanovában megismert saját fejlesztésű Cinergy motort használja, mely valós idejű 3D-s karaktermozgatást és SFX-et (speciális hatások) tesz lehetővé előre renderelt nagy felbontású háttereken – melyek ezúttal is Druille varázslatos festményei lesznek, az eddigi képek alapján igazi művészi élményt kínálva.

A másik érdekes cím a **Mistmare**, amely a mostanság divatos vegyes stílus képviselője: kaland–akció, plusz jó adag RPG. A meglehetősen fantáziadús sztori szerint 1996-ban járunk, ám a világ más



Hannibal

képet mutat – rejtélyes köd borít mindent, melyben félelmetes szörnyek akadályozzák meg, hogy bárki is elhagyja Közép-Európát. Főhősünknek az lesz a feladata, hogy megtalálja és legyőzze a Templom által megjósolt Antikrisztust… A grafikára nem lehet panaszunk, hiszen a híres Lithtech motor (NOLF, AvP2) hajtja, és a sztori mellett meglehetősen érdekes karakterrendszert is találunk, a játékosra szabott AI-val.

A harmadik játék igen érdekesen hangzik. Az Eugen System francia fejlesztői ugyanis épp egy új RTS-címen dolgoznak – **The Gladiators** –, melynél ismét három uralkodóház küzd a túlélésért (lásd: Dűne). Ezeket a harcokat azonban arénákban, gladiátorok segítségével vívják, akiknek nem csak túlélniük kell a harcot, hanem a közönség rokonszenvét is el kell nyerniük. Ehhez a fejlesztők szerepjáték-elemeket is integráltak, hiszen a harcosok nem csak tapasztalati pontokat gyűjtenek, hanem mágikus tárgyakat és varázsigéket is, melyek segítségével az ellenfél legyőzhető, és a publikum is megnyerhető. A látványos harcokat segíti az is, hogy az arénák minden objektuma (épületek, tárgyak) szétlőhetőek és lerombolhatóak lesznek. A szóló mód mellett multiplayerben a szokásos DM és CTF mellett újszerű módokat is ígérnek a fejlesztők.

A legérdekesebb mégis az Arxel negyedik címe, a **Hannibal**. Itt ne a nagy történelmi alakra tessék gondolni, hanem Hannibal (Kannibál) Lecter-re, a pszichopata gyilkosra, akinek gyomorforgató sztoriját immáron két mozifilmben is nyomon követhettük. Nos, a játék a második, azonos című film és könyv alapján készülő FPA, azaz first-person adventure, belsőnézetes kalandjáték. Főhősnőnk Clarice, az FBI ügynök, akinek saját emlékeivel kell megküzdenie. A „Thief"-et idéző óvatos lépésekre, sok beszélgetésre és nyomozásra kell számítanunk, mindezt a szörnyű emlékképek felvillanásával tarkítva. A megfelelően nyomasztó képi világról a Jupiter motor gondoskodik, és ha ez a Lithtech Jupitere (erről sajnos bővebb infót nem sikerült megtudnunk, de a bemutatott képanyag elég meggyőző volt), akkor biztos, hogy mindez a beígért dinamikus zenével és a megfelelő hanghatásokkal együtt az Arxel Tribe nagy sikere lehet.

Mistmare

Ring II

The Gladiators

SZIMULÁTOR MEGJELENÉSEK

Colin McRae Rally 3	Codemasters	n.a.
Crazy Taxi	Empire	2002/07
Dirt Track Racing 2	Infogrames	n.a.
Elite 4	Frontier	n.a.
Freelancer	Microsoft	n.a.
Geoff Crammond's Grand Prix 4	Infogrames	2002/06
HoveRace	GSC	n.a.
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft	2002/08
Mercedes-Benz World Racing	TDK	2002/09
Michael S. Racing World Kart 2002	JoWooD	2002/06
Microsoft Combat Flight Simulator 3	Microsoft	n.a.
Moto GP	THQ	2002/06
Moto XXX	DarkBlack	n.a.
MPH - Mobilista Phenomena	Iridon	n.a.
Nascar Thunder 2003	EA	n.a.
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	n.a.
Strike Fighters: Project 1	Strategy First	n.a.
TOCA Race Driver	Codemasters	2002/06
Total Immersion Racing	Empire	2002/11
World Sports Cars	Empire	n.a.
Xpand Rally	Techland	n.a.
Xtreme Air Racing	Just Flight	2002/06

SPORT MEGJELENÉSEK

Bird Hunter 2K3	Infogrames	2002/10
Championship Manager 4	EIDOS	2002/09
Deer Hunter 2K3 Legend Hunt	Infogrames	2002/10
FILA World Tour Tennis	THQ	2002/07
LEGO Soccer Mania	EA	2002/06
Links 2003	Microsoft	N.A.
Madden NFL 2003	EA	2002/08
NBA Live 2003	EA	N.A.
Season Ticket Football	Infogrames	2002/08
Trophy Hunter 2K3	Infogrames	2002/10

DATA BECKER

A német kiadócég elsősorban gyengébb kategóriás játékok piacra dobásával foglalkozik, azonban néhanapján megvillant egy-egy ütőkártyát a kezében, amikor egy pillanat erejéig magára vonhatja a világ tekintetét. Mint történt ez másfél évvel ezelőtt az America című játék megjelenésekor. A hirtelen jött sikert meglovagolandó 2 kiegészítő lemez és a közelgő **America II** című folytatás jelzi a játék életképességét. Ebben 3 új faj választható, melyekből kitűnik: maradunk a vadnyugaton, hiszen az Apacsok, a Komancsok és a Bányászok serege mellett 6 besegítő, de nem játszható fajjal találkozhatunk. A történetben az amerikai hódítók ellenében kell harcba szállnunk, 30 játszható küldetésben. Megjelenés ősszel várható.

Stratégiai vonalon maradva, jön a cég második A kategóriásnak kikiáltott reménysége, a **Highland Warriors**. A 843-as skót felkelés alapjain nyugvó 3D-s RTS program 4 választható nációval bír, melyek különböző tulajdonságokkal rendelkeznek majd, és a csaták kimenetelének függvényében fejlődhetnek. 30 misszióval és hálózati játékkal kecsegtet az ősszel megjelenő elég szép grafikájú játék.

AKCIÓ MEGJELENÉSEK

007: Nightfire	EA	2002/11
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	Vivendi	2002/07
Battlefield: 1942	EA	2002/09
BloodRayne	Terminal Reality	2002/12
Breed	CDV	2002/08
Call Sign: Charlie	Outsider Develop.	2003/06
Chaser	Fishtank	2002/10
Chrome	Techland	N.A.
Citizen Zero	Micro Forte	2002/06
Cold Zero: The Last Stand	JoWooD	2002/08
Conflict: Desert Storm	Take 2	2002/09
C.O.N.S.E.A.L.	JoWooD	N.A.
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	2002/08
Dark Sector	Digital Extremes	N.A.
Deadly Dozen: Pacific Theatre	Activision	N.A.
Delta Force: Task Force Dagger	NovaLogic	2002/06
Deus Ex 2: Invisible War	EIDOS	N.A.
Devastation	Digitalo Studios	N.A.
DOOM III	Activision	N.A.
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	2002/09
Dredd vs Death	Rebellion Software	N.A.
Duality	Phantagram	2002/11
Duke Nukem Forever	Take 2	2002/11
Excalibur	Auran	N.A.
Falcone: Into the Maelstrom	Virgin	2002/11
FireStarter	Russobit-M	N.A.
Good Cop Bad Cop	Virgin	2002/09
Half-Life 2	Vivendi	N.A.
Hero X	Infogrames	2002/06
Hidden & Dangerous 2	Take 2	2002/07
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS	2002/09
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	2002/09
Indiana J. and the Emperor's Tomb	LucasArts	2002/09
Intergalactic Bounty Hunter	Pan Interactive	N.A.
Internal Pain	Fantasy Studios	N.A.
Iron Storm	Wanadoo	2002/09
Kreed	Russobit-M	N.A.
Last Ninja: The Return	Studio 3	N.A.
Loose Cannon	Ubi Soft	2002/11
Mace Griffin Bounty Hunter	EA	N.A.
Mafia	Take 2	2002/09
MARCH!: Offworld Recon	Russobit-M	N.A.
Medal of Honor: Team Assault	EA	N.A.
Metal Gear Solid: Substance	Konami	N.A.
Nefandus	Cenega	2003/01
New World Order	Project 3	2002/09
Nina: Agent Chronicles	Lemon Interactive	2002/09
No One Lives Forever 2	Vivendi	2002/10
One Must Fall: Battlegrounds	Diversions	N.A.
Operation Flashpoint: Resistance	Codemasters	2002/06
PlanetSide	Ubi Soft	N.A.
Postal 2	Running with Scissors	N.A.
Prisoner of War	Codemasters	2002/09
Psychotoxic	CDV	2003/03
Quake IV	Activision	N.A.
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	2002/11
Return to Castle Wolfenstein GOTY	Activision	2002/06
Seraphim	Valkyrie Studios	N.A.
Serious Sam GOLD	Take 2	2003/01
Shoot to Kill	Codemasters	N.A.
Shrapnel	Zombie	N.A.
Sniper	Xicat	2002/08
Stalingrad	4X Studio	N.A.
STALKER: Oblivion Lost	Russobit-M	N.A.
Star Trek: Elite Force II	Activision	N.A.
Starsky and Hutch	Empire	2002/11
Strident	Phantagram	2002/11
SWAT: Urban Justice	Vivendi	2002/09
Team Fortress 2	Vivendi	2003/02
The Matrix Reloaded	Infogrames	N.A.
The Thing	Vivendi	2002/08
Thief III	EIDOS	N.A.
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	2002/09
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS	2002/11
Tribes: Fast Attack	Vivendi	N.A.
Tron 2.0	Disney	N.A.
Unreal Episode II	Infogrames	2002/09
Unreal Tournament 2003	Infogrames	2002/07
Vampire Hunter	Psyonix	2003/03
Vivisector: Creatures of Dr. Moreau	Active Forms	N.A.
Voodoo Islands	KOCH Media	2002/11
Wanted: Dead or Alive	Zombie	N.A.
White Fear	Microids	2002/09
Will Rock	Saber Interactive	N.A.
X-Isle	Ubi Soft	N.A.
Xenus	Deep Shadows	N.A.
XIII	Infogrames	2003/01
Y-Project	Westka Interactive	2003/03
Yager	THQ	2002/08
Zanzarah: The Hidden Portal	THQ	2002/06

Az 1989-ben alapított német CDV mára hazája legnagyobb kiadójává nőtte ki magát. 2000-ben szerencsésen rátaláltak két orosz fejlesztőcsapatra, a Fireglow-ra és a GSC Game World-re. Előbbi a Sudden Strike, utóbbi a Cossacks: European Wars alkotócsapata, és a két játék kiadása a reflektorfénybe állította a német céget, akik azóta szárnyakat kaptak – köszönhetően annak, hogy előnyben részesítik az európai fejlesztők játékainak kiadását, márpedig ezek a stuffok manapság már egyre inkább minőséget jelentenek, és messze előtnek az óceánon túli klónőrület tucattermékeitől (tisztelet, mint mindig, most is a kivételnek!)

Nos, mindkét fenti játék rajongói örülhetnek, hiszen nem akármilyen híreket kaptunk. Elsőnek itt a **Sudden Strike II**, mely megmarad a jól bevált 2D-s, izometrikus nézőpontnál, ám sokkal intenzívebb játékélményt kínál, mivel a fejlesztők valós történelmi adatok alapján készítették el az új részt. Lapozatok a 44. oldalra, a minden részletre kiterjedő béta teszt végett.

A Cossacks mindjárt két címmel jelentkezik: az első egy újabb **add-on CD** (neve még nincs), mely a svájci és a magyar (!!) haderőt csempészi a játékba, így irányíthatunk lovas csendőröket, szerezsánokat (határvidéki katona az 1848-as idők előtt Dél-Magyarországon), valamint gyalogos és lovas pandúrokat is, mindezt 100 új küldetésben, rengeteg új egységgel és épülettel. És készül már a folytatás is, **Cossacks II: Napoleonic Wars** címmel, mely a 16. és 19. század közti európai konfliktusokat eleveníti fel, tíz nemzet több mint százféle egységének felvonultatásával. A hatvan küldetés mellett tíz történelmi csatát is újraélhetünk, egy- és többjátékos üzemmódban egyaránt.

A Sudden Strike sikere a szintén orosz Nival Interactive (Etherlords) fejlesztőit is ilyen stílusú játék készítésére sarkalta, melynek neve: **Blitzkrieg** (Villámháború), és mint neve is sejteti, II. világháborús RTS lesz, ám ezúttal teljes 3D-ben. A küldetések felölelik a teljes 1939 és 1945 közti időszakot, játszhatunk a szövetségesek, a németek és az oroszok oldalán, valós történelmi tények, helyszínek és valósághűen lemodellezett fegyverek és hadieszközök bevetésével.

Azon RTS rajongók számára, akik inkább az AoE világát kedvelik, két címet is ajánl a kiadó: az első az **American Conquest**, melyben az 1492 és 1813 közti eseményeket élhetjük át: a Függetlenségi háborút, a Hétéves háborút, a Tecumesh háborút és Pizarro expedícióját, 12 különböző nemzet bevonásával. A fejlesztő az orosz GSC Gameworld. A második a német Related Designs játéka, a **No Man's Land**, mellyel szintén ebben a számunkban foglalkozunk bővebben.

A CDV standjának egyik biztos sikere kis hazánk büszkesége, az **Imperium Galactica III**, melyet immáron a Philos Labs fejleszt, és a tavalyi ECTS-en már zajos sikert aratott. Teljesen új 3D engine, új szemléletű kutatás-építés, részletes űrcsaták testre szabható űrhajókkal, realisztikus háttérstratégia, 6 idegen faj saját AI-val, 100 bolygó, 30 idegen űrhajó és 50-féle fegyver – igen jól hangzó lista!

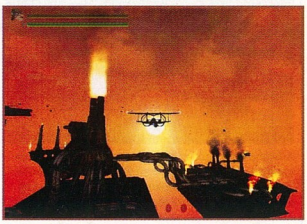
A másik hatalmas név az általam is messiásként várt **Project Nomads**. Az Urban Assault fejlesztőgárdája, a német Radon Labs játékát a fent említett ECTS-en a kiállítás legjobb PC-s játékának választották, nem véletlenül. A 3D-s akció shooter, az RTS és az RPG elemeit ötvöző

Imperium Galactica III

Blitzkrieg

American Conquest

Cossacks II: Napoleonic Wars



Project Nomands

Nomads leginkább Verne világát idézi – egy, a felhők közt lebegő szigeten kell építkeznünk és harcolnunk 25 szóló küldetésen át, vagy egymás ellen a hálón. Bármelyik épületbe vagy járműbe beülhetünk – hihetetlen realizmus és korlátlan szabadságfok jellemzi a játékot, melynek külön érdekessége, hogy a fantasztikus képességű saját tervezésű motor, a Nebula Device nyílt forráskódú, szabadon felhasználható termék, mely letölthető a Radon Labs honlapjáról! Az angol székhelyű Brat Designs sikervárományosnak ígérkező projectje **Breed** címmel méltán keltett nagy vízhangot a médiában, hiszen minden benne van, ami egy jó játékhoz kellhet: akció, gyönyörű grafika, megismételhetetlen hangulat… A történet szerint a

Breedek egy olyan idegen faj a világegyetemben, akik egy kolonizáló emberi űrhajóval történő konfrontálódás után szállják meg a Földet, és nekünk, mint egy visszaérkező űrmisszió vezetőjének az a feladatunk, hogy kipucoljuk őket innen. A stílus FPS, némi taktikai elemmel fűszerezve, 30 misszión keresztül 5 repülő és 6 jármű irányítási lehetőségével. 2002 egyik legnagyobb bombája van készülőben!

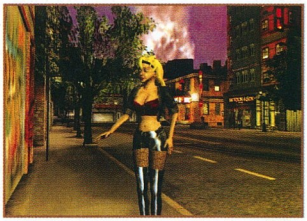
A belga Larion Studios játékát is sokan várják, a **Divine Divinity** ugyanis olyan, mintha a Baldur's Gate és a Diablo házasságából született volna – egy akciódús kaland-RPG, erős sztorival, számtalan mellékküldetéssel és izgalmas, teljesen újszerű elemekkel (saját AI-val rendelkező szörnyek és NPC-k, saját magunk által készíthető varázslétyók, tárgyaink Fallout-féle csereberéje, stb).

Igazi gyöngyszemnek tűnik az orosz Rebelmind játéka, a **Grom**, mely a II. világháború idején játszódik, és a címszereplő amerikai tábornoknak kell megakadályoznia a nácik mesterkedését, amolyan Indiana Jones–James Bond stílusban, rengeteg humorral, a klasszikus Lucas Arts-os időket idéző kalandjáték formájában, megspékelve egy adag RTS-sel és RPG-vel… Ígéretes darab!

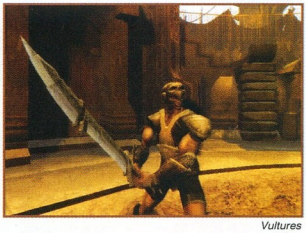
Az akció-kaland stílust képviseli az Avalon Style Entertainment játéka, a **Sabotain**, mely leginkább az Anachronox-ra hajaz. Új generációs 3D-s motor, számtalan NPC, nem lineáris játékmenet, magas szabadságfok, és egy egyszerű RPG-s karakterfejlesztés jellemzi, mely 18 egyjátékos küldetést és arénában! Reméljük, lesz belőle PC port, igény lenne rá…

A CDV saját fejlesztése a **Lula 3D**, mely végre egy igazi, hamisítatlan kalandjáték, ráadásul a felnőtteknek szóló erotikus megjelöléssel, melyet úgy hiányolunk a Larry sorozat letűnte óta… A játékban Lula, a filmproducer nyomoz három elrabolt pornócsillaga után, keresztül-kasul Amerikán. A modern 3D-s megjelenítés mellé a fejlesztők rendkívül egyszerű egeres irányítást ígérnek. Nyamm!!

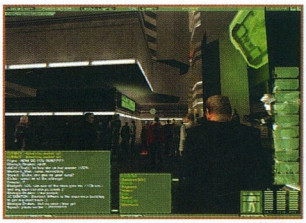
A sor végére egy jóval összetettebb projekt került, a CDV is beszáll ugyanis az online bizniszbe, hiszen ők a kiadói a német Reakttor.com 1999 óta készülő MMORPG-jének, a **Neocron**-nak, mely a lassan már unalmassá váló fantasy-világ helyett sci-fi/cyberpunk stílust képvisel. Ez lesz az első valódi first-person MMORPG, ahol az egérrel és a billentyűvel irányítunk mindent, és mindez leginkább a Deus Ex-re hajaz. Izgalmas megoldások egész tárházát vonultatja fel a PvP (játékosok harca egymást közt) terén: génjeinket egy replikátorba helyezve újjáéledhetünk, tárgyainkat speciális tárológépekbe zárhatjuk megőrzésre, és mindenki a játékot egy „életkristály" implanttal kezdi, melyet felfejlődve eltávolíthat magáról. Ha valaki sok kezdőt öl le, kristálya elsötétül, és a rendőrök és fejvadászok prédájává válik… Hosszan sorolhatnánk még az újdonságokat, amelyek miatt nagyon sokan nagyon régóta várják már a Neocront.


Lula 3D

Grom

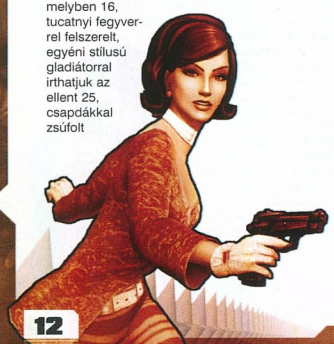

Vultures

Breed


Neocron

sok többjátékos üzemmódot ígér.

Bár egyelőre Xbox-ra tervezik a **Vultures**-t, mégis megemlítem, hiszen hiánypótló műről van szó: egy klasszikus verekedős játékról, ezúttal 3D-ben, melyben 16, tucatnyi fegyverrel felszerelt, egyéni stílusú gladiátorral irthatjuk az ellent 25, csapdákkal zsúfolt



STRATÉGIA MEGJELENÉSEK

Age of Mythology	Microsoft	2002/10
American Conquest	CDV	2002/06
Anno 1503	EA	2002/07
Beach Life	Eidos	2002/08
Blitzkrieg	CDV	2003/05
Celtic Kings	Strategy First	2002/09
Civilization III: Play The World	Infogrames	2002/10
Command & Conquer Generals	EA	n.a.
Cossacks - The Official Add-On	CDV	2004/11
Cossacks: Back To War	CDV	2002/06
Druid King	Strategy First	2002/10
Earth 2150: Lost Souls	Akaei	2002/10
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	Vivendi	2002/09
Empire Earth: The Art of Conquest	Vivendi	2002/09
Empire of Magic	Mayhem	2002/09
Far West	JoWooD	2002/09
Fort Commander	Zenith Studios	2002/10
Ghost Master	Vivendi	n.a.
G.I. Combat	Strategy First	2002/06
Galleon	Interplay	n.a.
Haegemonia - Legions Of Iron	Cryo	2002/08
Highland Warriors	Data Becker	2002/11
Impossible Creatures	Microsoft	2003/04
Industry Giant 2	JoWooD	2002/06
Knights of the Cross	Cenega	2002/09
Legion	Strategy First	2002/06
Lords of the Realm III	Vivendi	2002/11
Magic: The Gathering Online	Wizards of the Coast	2002/06
Master of Orion III	Infogrames	2002/09
Medieval: Total War	Activision	2002/09
Natural Resistance	JoWooD	n.a.
No Man's Land	CDV	2003/06
Praetorians	Eidos	n.a.
Pro Train	Strategy First	2002/06
Project Nomads	CDV	2002/09
Real War: Rogue States	Simon&Chuster	2002/09
Republic: The Revolution	Eidos	2002/09
Restaurant Tycoon	Phantagram Int.	n.a.
Rise of Nations	Microsoft	2003/04
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	2002/11
Rollercoaster Tycoon II	Infogrames	2002/10
SimCity 4	EA	2002/11
Sovereign	Ubi Soft	2002/09
Starmageddon: Project Earth	Mindscape	2002/09
Stronghold: Crusader	Take 2	2002/06
Sudden Strike 2	CDV	2002/06
The Gladiators	The Arxel Guild	2002/10
The Settlers IV Gold	Ubi Soft	2002/06
The Sims Online	EA	n.a.
Total Annihilation 2	Infogrames	2004/11
Trog	Gorilla Systems	2002/09
Tropico 2: Pirate Cove	Take 2	2002/09
UFO: Aftermath	ALTAR interactive	n.a.
Warcraft III: Reign of Chaos	Vivendi	2002/06
W.A.T.E.R. Online	Arithmetic Studios	2003/07
War and Peace	Microids	2002/09
Warhammer Online	Climax	2003/03
Wildlife Park	JoWooD	2002/09
World War II: Frontline Command	Codemasters	2002/09

DISNEY INTERACTIVE

A Disney Interactive az 1982-es TRON című kultuszfilmet leporolva az első komolyabb First Person Shooter próbálkozásával (**Tron 2.0**) fog előrukkolni a jövő év elején, amihez a Monolith Lithtech engine-jét szándékszik segítségül hívni.

A játék a film nyomvonalain halad, tehát a főszerepet annak a Jet Bradley-nek az édesapja kapja, aki a Tron című számítógépes programot megalkotva saját kreálmányának belsejébe került. Ebbe a digitális világba követi őt fia, hogy megpróbálja megmenteni a rá leselkedő veszélyektől. A technikai megvalósítás annyira profi lett, hogy a film hangulata és világa egy az egyben köszön majd vissza a képernyőről.

Az ősszel bemutatásra kerülő **Treasure Planet: Battle at Procyon** című mozifilmből készít azonos néven játékátiratot a Barking Dog Studios, egy pofás kis akciójáték képében. A szerepünk egy űrhajó kapitányaként a birodalmunk királynőjének megvédése a kalózok elől. A megjelenés novemberben várható.

CODEMASTERS

Nagyon rossz szemmel néztem azt, hogy kedvenc rally-szimulátorom a **Colin McRae Rally 3** kizárólag PS2-es és Xbox-os platformokon volt jelen a kiállításon – annak ellenére, hogy készül a PC-s változat is. Ennek oka: a játék csak 2003 elején került a boltok polcaira. Addig legalább lesz mire csorgatnunk a nyálunkat: még élethűbb fizikai modellezés, változó időjárási viszonyok és a legújabb autócsodák (videó a DVD-n, érdemes megnézni!). Továbbá az sem tetszett, hogy a **Prisoner of War** című akció-kaland eposz is egy szimpla Xbox átiratként vagyok kénytelen aposztrofálni, hiszen az már jó jel nem lehet, ha nem a PC képességeit kihasználva születik egy játék. A történet amúgy igen izgalmas: Lewis Stone kapitány gépe lezuhan a német frontvonalon a második világháborúban, és egy börtön táborba kerül. Innen indul az akció, és feladatunk: a teljesen idegen környezetben olyan kapcsolatok keresése, akikkel szövetkezve sikerülhet megszökni a fogva tartóktól.

Természetesen a több pályán játszódó cselekménysál legvégén az a cél, hogy visszajussunk a mieinkhez, de ehhez már nem elég a börtönből való elillanás, tervre, fegyverekre, társakra lesz szükségünk. A talán műfajteremtő alkotás összel esedékes.

Ennél kicsit előbb várható az **Operation Flashpoint: Resistance** nevű küldetéslemeze, ami az eredeti játék eseményei előtt játszódik, főszerepben Victor Troskával, akivel az Oroszok ellen kell tartanunk magunkat. Persze nem egyedül, egy egész sereget toborozhatunk magunknak a játékhoz készített új szigeten, ahol állítólag nem csak szimplán mission-öket kell teljesítenünk, hanem egy egybefolyó történetet végigjátszanunk.

Divatosak mostanában a háborús, és főleg második világháborús játékok, hiszen rögtön itt a következő a The Bitmap Brothers készítésében **World War II: Frontline Command** néven. A csapat alapú akció-RTS új távlatokat kíván nyitni, mind a megjelenésben, mind pedig a játékmenetben, amire a nagy címekkel büszkélkedhető fejlesztő neve lehet a garancia.

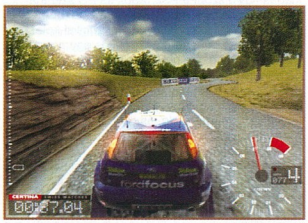
A 25 misszió során, szinte a háború elejétől lesz lehetőségünk végigjátszani a hadjáratokat, és olyan újításokat vezettek be, mint a kezelés teljes mértékben történő átreformálása (állítólag soha nem volt még ilyen könnyen irányítható egy játék), valamint a harci morál kihatása a játékmenetre… Az eddig D-Day to Berlin néven futó játék megjelenése ősszel várható.

Váltsunk harcsikot, és nézzük, hogyan történik a konfliktusok kezelése Fortitude-ben, vagyis abban a képzeletbeli világban, ami a **Dragon Empires** című MMORPG színhelyéül szolgál. A sárkányok lakta fantázia országban akár az egymás elleni, akár klán-klán elleni összecsapásokra is sor kerülhet, amit real time vívhatunk. Természetesen annak, hogy bárkit, bármikor megtámadhatunk nagy hátránya is van: ha a szabályok megszegésével tesszük mindezt, olyan törvények kívülivé válhatunk, akit azután az egész közösség levadászhat… Tulajdonságainkat fejleszthetjük, és sok függhet attól, hogy milyen szintet értünk el az addig tanult mesterségünkben. Mert természetesen ezekből is lesz vagy ezer fajta (kardforgatás, kereskedés).

A végére egy könnyed kis túraautózás: a **TOCA Race Driver** képében ugyanis a száguldás szerelmeseinek kínál szórakozást a Codemasters. Az RPG szerű elemeket magába ölelő fejlesztésben Ryan McKane újonc vezető bőrébe bújhatunk, akivel a vezetés mellett saját sorsunk menedzselése is feladatunk lesz. Ahogy egyre jobban teljesítünk a bajnokságban, úgy figyelnek fel ránk a managerek, s akár teljesen más pénzügyi fennhatóság alá is tartozhatunk. A program amúgy megdöbbentő mennyiségű adatot tartalmaz, 42 irányítható jármű, 13 bajnoki mód, 38 – a valóságban is létező – pálya, mindezt egy valósághű sérülésmodell koronázza. Fel is merülhet a kérdés, hogy miképp férhet ez el egy egyszerű korongon?

A válasz roppant egyszerű, akkor ha a korong megjelölése a DVD előtaggal egészül ki. Ez sajnos azt jelenti, hogy CD verziót elfelejthetjük. Lehet, hogy egy új módszert látunk kialakulóban?

Dragon Empires



Colin McRae Rally 3

World War II: Frontline Command

Prisoner of War

TOCA Race Driver

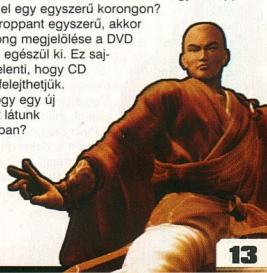
KONAMI

Sillent Hill 2

Az először játéktermi, aztán otthoni játékgép sztár, egyre inkább kacsingat a PC-s társadalom felé is, hiszen a Capcom után ők is bejelentették, hogy nagysikerű játékaik már idén megvásárolhatók lesznek a számítógép tulajdonosok számára. Ezek olyan címeket takarnak, mint a **Shadow of Destiny** (Európában Shadow of Memories néven került forgalomba, előzetesünk a 2002/4-es számban), a **Frogger: The Great Quest**, vagy a **Konami Collector's Series: Castlevania & Contra**. Ezek már nyáron elérhetőek lesznek, de az igazi ászok karácsony előtt jönnek: a PS2-es játékok 2 nagyágyújával, a horror és kaland-játékok királyaival, a **Silent Hill 2**-vel és a **Metal Gear Solid 2: Substance**-szel. Aztán lesz még **Bomberman**, **Moto-X**, **Frogger Classic**, és **Evolution Snocross**. Terjedelmes lista…

DREAMCATCHER INTERACTIVE

Az amerikai székhelyű cég, eddig elsősorban a kalandjátékosoknak kedvezett, azonban az már most látható, hogy jelentős változás várható az elkövetkezendő játékkínálatukban. Elég ha csak a következő számunkban bemutatandó Gore-ra gondolunk, de beszélhetünk a People Can Fly csapatával kötött szerződés után megszerzett **Painkiller**ről is. Ebben az FPS-ben egy igen amorf világba csöppenünk: élőhalottak, démonok, és egyéb teremtmények között kell helytállnunk, mi több: likvidálnunk a legtöbbjüket. Fejlődhetünk, és fegyvereinket is tuningolhatjuk – akár más lényekké is változhatunk. 20 pálya, elképesztően sok akció – de csak jövőre.



EIDOS

Azt, hogy az Eidos ege felett sötét fellegek kezdenek gyülekezni az egyre csökkenő bevételi arányok következtében nem látszott meg a show-n, a legnagyobb nevekkel állítottak ki idén is: Hitman 2, Tomb Raider 6, Deus Ex 2 – hogy csak a legnagyobbakat említsem…

A **Tomb Raider: The Angel of Darkness**-t már odavissza kivesézték a kettővel ezelőtti számunkban, így csak címszavakban: teljesen új grafikai engine, 2 irányítható szereplő, sötét és misztikus hangulat – új RPG szerű fejlődésrendszer – elágazó cselekménnyszál. A megjelenés november 15.

A **Hitman 2: Silent Assasin** márciusban már úgy nézett ki, hogy menetkész, aztán az utolsó utáni pillanatokban mégis szeptemberre halasztódott a kiadás. Így viszont a PS2, Xbox és PC szentháromság egyszerre veheti kezébe a Codename 47-es ügynök újabb kalandjait. A szicíliai kolostorban sincs nyugta emberünknek, és egy orosz maffiózó felkérésére újból akcióba indul. Újdonság, hogy immáron nemcsak külső, hanem belső nézet is lesz, lehet menteni menet közben, és a 30 összeszedhető fegyvert továbbvihetjük a következő missziókra. Ja, és csakúgy mint az első résznél, a zenei aláfestést itt is a budapesti szimfónikusok adják.

Két akciófolytatás után nézzük a harmadikat, a Warren Spector csapata által készített **Deus Ex 2: Invisible War**-t. A történet az első rész után 20 évvel játszódik, akkor, amikor a világ éppen próbál talpra állni egy konspirációs háború következményeiből. A feladatunk annyi lesz, hogy a sok hatalomra éhes vállalat között lavírozva túléljük azokat a napokat, amikor senki sem lehet biztonságban, hiszen mindenki feláldozható… Kalandjaink során fényt kell deríteni arra, hogy kit mi motivál, és hogy kinek mi a szerepe ebben az óriási világban. Hatalmas helyszínek, több órányi játékidő, jelentéktelen mellékszálak jellemzik a jövőre megjelenő játékot.

Könnyedebb téma következik: szex és napfény vár mindenkit a „mester" Ian Livingstone és a Deep Red Games közös prezentálásában, ez a **Beach Life**. Feladatunk roppant egyszerű: egy olyan turista paradicsom létrehozása, mely megelégedéssel szolgál az odalátogató vendégek számára. A kicsit The Sims szagú játékban nekünk kell berendezni a bárokat, a strandokat, a szórakozóhelyeket, ezekhez több mint 50 berendezési tárgyat kapunk. Rendezhetünk versenyeket, tarthatunk partikat, és akár vendégeink után kémlelhetünk a kukkoló módban. Augusztusban számíthatunk rá.

Az Elixir Studios **Republic: The Revolution** című alkotása nem tegnap óta készül már, hiszen lassan 4 éve is lesz annak, hogy elkezdték fejleszteni… A kerettörténetből következően a játék is igen izgalmasnak ígérkezik, hiszen feladatunk nem lesz kisebb, mint egy olyan tömörülés létrehozása, mely aztán végül az ország irányítását veheti át. Ehhez persze nulláról kell kezdenünk az ügymond csendes lázadást, pincékben gyűlést tartani, egyre több és több embert megnyerni a terveinknek. Ehhez tökéletes táptalajt biztosít az a Szovjetúnió, ami a hidegháború után apró darabjaira esett. Megjelenés ősszel.

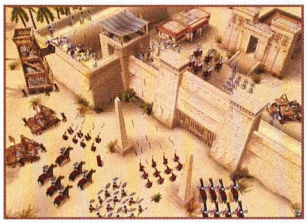
A **Commandos III** léte immáron tény és valóság, bár jóval többet a cím pontos megjelölésénél nem árultak el. A DVD korongunkon található 1 perces animációból annyit sikerült kivennünk, hogy a grafika ha nem is sokat, de valamennyit finomodott, és jó sok helyszínt járhatunk majd be, kezdve havas tájaktól, a dzsungelen át, a mozgó vonatig. Megjelenésre vonatkozó adatok még nincsenek.

A Pyro Studios egy másik játékon is dolgozik párhuzamosan, mely stílusát tekintve stratégia, abból is a Real-Time kategória, megjelenítése pedig 3D. A **Praetorians** néven futó project a 2000 évvel ezelőtt élt Julius Cézár hadműveleteit engedi meg kopírozni, 20 különböző misszióra bontva, teljesen eltérő helyszíneken (Egyiptom, Itália, Gallföld), bevethető fegyverzenállal (hajítógép), és 8 játékos Internet támogatással. A megjelenés őszre tehető.

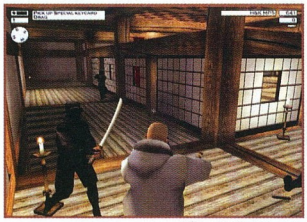
Commandos III

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Deus Ex 2: Invisible War



Praetorians



Hitman 2: Silent Assasin

ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts idén sem fukarkodik, hatalmas, régen várt és nagy érdeklődés övezte címekkel rukkoltak elő.

Kezdjük a sort az EA méltán népszerű sportjátékaival. Természetesen minden alant felsorolt játék a kornak megfelelő, magas színvonalú grafikai megvalósulásban készül, ahogy ezt már megszokhattuk a kiadó-fejlesztő cégtől. Az idei focivébé hivatalos játékáról, a **2002 FIFA World Cup**-ról előző számunkban már olvashattatok részletes bemutatót.

A kosárlabda szerelmeseinek az **NBA LIVE 2003** soha nem látott élethűséget kínál: a motion capture-ök egyszerre kettő-négy sportoló bevonásával készültek, így a test-test elleni küzdelem, a szerelések, védekezések igazán életszagúak lesznek. Ugyanígy sikerült realisztikus blokkolásokat, egyéni passzolási technikákat és lepattanó „reakciókat" beépíteni, a hangulatot pedig új hangok, zene, közönség, és valódi NBA edzők fokozzák.

A matuzsálemi korú, 13 éves múltra visszatekintő Madden játékok története idén új fordulatot vesz, hiszen a **Madden NFL 2003** immáron online módon is játszható lesz, a gyors, 30 perces meccsektől egyéni pontvadászatokig sok érdekes lehetőséget kínálva. Szintén újdonság a Player Mode, melyben csak olyan akciókat hajthatunk végre, amelyet az edző mond, ezzel a valódi amerikai focimeccsek légkörét teremtve meg.

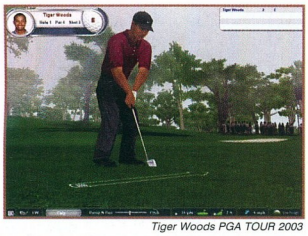
A hoki rajongói számára az **NHL 2003** is sok újdonságot kínál: új grafikus és animációs motor, testre szabható játékmenet (pl. a kezdő módban gyorstippek, és lelassítható tempó segíti a játékra hangolódást, a tapasztaltabbak viszont valódi meccssebességre kapcsolhatnak) és itt az EA GameStory 2, mely naplózza és követi egy-egy játékos vagy csapat fontosabb történeteit. A kapusok AI-ja is megújult, a hangok pedig még élethűbbek lettek (a korongok csúszását a jégen speciális mikrofonokkal, valódi meccseken vették fel).

A nálunk is egyre népszerűbb golf legjobb feldolgozása évek óta a **Tiger Woods PGA TOUR**. Az új rész (2003) 3D-s motorja realisztikus időjárási viszonyokat teremt, még a fű is növekszik a lábunk alatt… A pályák is megújultak, lehetőségünk lesz saját pályák tervezésére, illetve létezők átkonvertálására és beépítésébe. Új játékmódok és karrier mód, életszerű kommentárok és természetesen a kötelező többjátékos üzemmód jellemzi még a játékot.

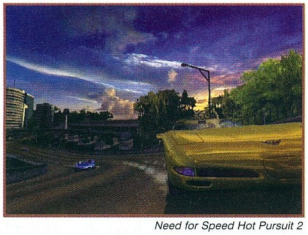
TAKE 2

Stronghold: Crusader

A Take 2 2 nagyobb durranással állt elő idén: bejelentették a **Grand Theft Auto: Vice City**-t, mint a GTA3 egyenes ági folytatását, valamint a **Max Payne 2**-t. Ezekről így általánosságban körülbelül ennyit tudunk elmondani, mert ahogy szokták volt mondani: se kép se hang. Egyéb játékok, mint például a **Stronghold: Crusader** (kastélyépítés, lovagkiképzés felsőfokon) és a **Conflict: Desert Storm** (taktikai shooter az SCi-től) azért még képviselték a céget a kiállításon.



Tiger Woods PGA TOUR 2003

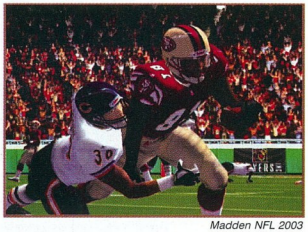


Need for Speed Hot Pursuit 2

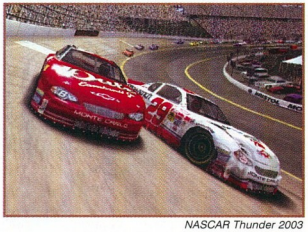
Jöjjenek a legnépszerűbb sportág, az autóversenyzés címei: az **F1 2002** természetesen a legfrissebb adatbázist tartalmazza, a kocsik festésétől a sisakokon át a versenyzőkig. Az irányítás megújult, így könnyebb lesz botkormánnyal vagy gamepaddal játszani. Vadonatúj dolog az F1 mérnökök bevonásával készített komplett telemetrikus rendszer megjelenése, mellyel valóban finomra hangolhatjuk gépünket. Immáron választhatunk automata és félautomata váltás között, és megjelenik a Launch Control, mellyel valódi „állókerekes" rajtot vehetünk (piros lámpa, gomb lenyom és nyomva tart, zöld lámpa – felenged és kilő ☺). Megújult az AI is, és realisztikus időjárási viszonyok között verekedhetjük át magunkat, mindezt erős multiplayer támogatás mellett.

A pályaverseny kedvelőinek a **NASCAR Thunder 2003** is vadonatúj grafikai motorral kedveskedik, az új fizikai engine „hardcore" NASCAR szimulációval kecsegtet, jó (és sajnos ritka) hír, hogy a játékot PC-re külön fejlesztik. Természetesen minden kütyüt külön beállíthatunk, a hátsó terelőszárnyak szögén át a guminyomásig. Bár az irányítás megújult, új az AI is, és ha nem vagyunk urai járművünknek, élvezhetjük a realisztikus ütközések és az azt követő törések látványát is… Multiban 16 versenyző mérheti össze tudását, ráadásul teljesen egyéni ízléssel festett autókban.

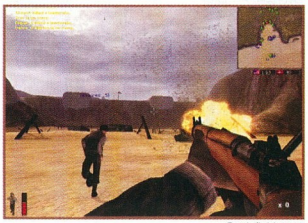
És most az a játék, melyet nagyon régóta várunk, és amellyel már átcsúszunk kicsit az arcade kategóriába, de azért nem annyira: **Need for Speed Hot Pursuit 2**! Végre a kevés pénzű átlagemberek is beülhetnek a világ 20 olyan csodájába, mint a Ferrari 360 Spider, a Lamborghini Murcielago vagy a Porsche egyes modelljei – összesen 25 országúti szörnyeteg várja új gazdáját. Négy különböző helyszín 12 pályáján a hagyományos üldözőverseny mellett (érdekesség: ha a zsaruk elkapnak, gyalog elmenekülhetünk) lesz egy hagyományos bajnokság, ahol versenyzési tudásunkat mutathatjuk meg. Újdonság a Top Cop és Be a Cop mód is, amelyben a rendőrautó volánja mögé ülhetünk – ez különösen izgalmas lesz multiplayerben, ahol a haverral összemérhetitek tudásotokat: a zsaru a jobb, vagy a 320 km/h sebességgel menekülő üldözött (Lehet az előbbi is, hiszen minden pályán lesz öt-öt „shortcut", amelyen átvágva rárepülhetünk a rövidebb utat nem ismerő kolléga fejére).



Madden NFL 2003



NASCAR Thunder 2003

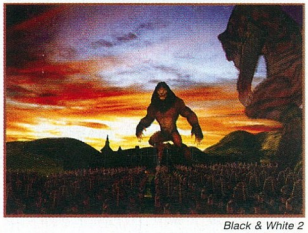


Battlefield 1942

Az EA egyik legnagyobb húzása a Maxis „családba hozása" volt, hiszen a Sims franchise tiszta, biztos, dollármilliós üzlet. Kezdjük azzal a hírrel, mely legjobban felajzotta a rajongókat: az E3-on bemutatkozott a **SimCity 4**! Ennek részleteit a 41. oldalon található előzetesbe csomagoltuk, úgyhogy nézzük azt az érdekességet, ami még hátravan: a Maxis újdonsága a **The Sims Online**, mely szerintem az utóbbi idők egyik legizgalmasabb projektje. Mindenkinek három önálló élettel rendelkező karaktere lehet. A játékosok összeállhatnak közösségekbe, baráti társaságokba, egyesületekbe, eljárhatnak közösen szórakozni, játszani. Izgalmas lehetőség, hogy mi magunk nyithatunk klubot, szórakozóhelyet, ami ha népszerűvé válik, biztos bevételi forrást jelent, és akkor is nyitva lehet, ha mi magunk offline vagyunk. Sajnos azonban mindezt nem ingyen, havi 10 dollár körüli összegért…

Az EA másik nagy pénztermelője a 17 milliós eladásnál tartó C&C sorozat. Ez is új résszel bővül: a **Command and Conquer Generals**-ban 9, egyedi képességekkel rendelkező tábornok bőrébe bújva állíthatjuk fel saját kis hadseregünket, akár az USA, akár Kína, vagy a titkos földalatti szervezet, a GLI (Global Liberation Army) oldalán.

A Sage (state-of-the-art) nevű 3D engine hatalmas, részletes (és teljesen megsemmisíthető) városokat és terepeket kínál a kőkemény ütközetekhez,



Black & White 2

melyeket a 27 szóló küldetésben vagy a változatos multiplayer módokban vívhatunk majd meg, rengeteg új egységgel, taktikai formációkkal, és a legmodernebb hadieszközökkel.

A hagyományosabb, történelmi csaták kedvelőinek jó hír, hogy végre elérhető közelségbe került a Digital Illusions régóta várt játéka, a **Battlefield 1942**. A belső nézetű taktikai játék lehetővé teszi, hogy kipróbáljunk 35-féle második világháborús hadieszközt, a gépágyúktól a tankokon át mindenféle repülőgépig és hadihajóig (U-Bot rulez). Valós helyszíneken (Omaha Beach, Sztálingrád, Guadalcanal, Tobruk), a Csendes-óceáni, a keleti és nyugati, valamint az észak-afrikai fronton élhetjük újra a nevezetes csatákat – vagy írhatjuk át a történelemkönyveket... A játék tartalmaz egy teljesen szabadon játszható szóló üzemmódot, de a legnagyobb csatákat természetesen online élhetjük át, egyszerre 64 játékos részvételével, akik öt különféle osztályból választhatják ki karaktereiket, és formálhatnak csapatokat – ne feledjük, egy B-17-es bombázón a pilóta mellé lehetőség van két lövész beülésére is ☺.

Hozzuk össze a két fenti hírt: a C&C elhíresült fejlesztőcsapata, a Westwood ugyanis az E3-mon mutatja be sikerszagú MMORPG-jét **Earth&Beyond** címmel. A 3D-s megvalósítású játék egy hatalmas sci-fi eposzt, és az első állandó online galaxist kínálja a témára fogékony netezőnek. Három osztály – a kereskedő, a felfedező és a harcos – kilenc módozatából választhatjuk ki a nekünk tetsző foglalkozást, majd saját, teljesen testre szabható űrhajónkkal nekiindulhatunk a végtelen űrnek. Ha úgy tetszik, szabadon böklászhatunk saját naprendszerünkben, de a csillagkapukon át

MICROSOFT

A főleg felhasználói szoftvereiről hírhedt Microsoft nagyon belehúzott a játékok szponzorálásába, főleg mióta Xbox kódnevű csodadobozával kábítja a konzolosokat, de szó ne érje a ház elejét, a kiállításon rengeteg játék megpécsedéséről döntöttek. Így az unalomig ismert felhozatal mellett (Age of Mythology, Asheron's Call 2, Combat Flight Simulator 3, Freelancer, Impossible Creatures, Links 2003, Rise of Nations) üdítő látvány volt a RalliSport Challenge és a Mechwarrior 4: Clan Mech Pack és Inner Sphere Mech Pack látványa. Mint ismeretes a svéd Digital Illusion csapata készítette rally szimulátor végigtarolta az Xbox-os társadalmat, nem keveset köszönhetően a lélegzetelállító grafikájának. Na most pont ez fog decemberben megelevenedni a monitorjainkon is.

A Mechwarriorhoz pedig ezt a régóta várt két mission discet tudták kifőzni boszorkánykonyhájukban.

felfedezhetünk újabb galaxisokat is – ha pedig kalandra vágyunk, több száz küldetés közül válogathatunk. A három főosztály természetesen egymásra van utalva, egyik sem lehet meg a másik nélkül, így mindenkinek meglesz a maga fontos szerepe.

Érdekes játéknak ígérkezik a **Freedom: The Battle for Liberty Island** nevű külső nézetes akció-kalandjáték, mely kis történelmi csavart tartalmaz: a Szovjetunió megnyerte a hidegháborút, és a Vörös Hadsereg elárasztja New York utcáit. Főhősünkkel meg kell szervezni egy kis szabadcsapatot, mely a Manhattan alatti csatornarendszerben él, és innen indítja gerillaakcióit. A Freedom két játékmódot tartalmaz: a föld alatt körökre osztott stratégia műveletek, míg odafent valós idejű akciók zajlanak majd. Hősünk mindeközben fejlődik, és karizmapontjaiból tud maga köré újabb bajtársakat toborozni – szóló és többjátékos üzemmódban egyaránt.

James Bond 007: NightFire. A cím gondolom sok mindent elárul, főleg ha hozzáteszem, hogy a fejlesztő a Gearbox, akik a Half Life kiegészítők (Opposing Force, Blue Shift, CS: Condition Zero) révén szereztek nevet maguknak. A HL módosított id/Valve motorját használó FPS-ben a világhíres szuperügynök több mint húsz egy- és többjátékos küldetésben mutathatja meg különleges képességeit és speciális felszereléseit. A nem lineáris, többféle módon végigjátszható sztori teljesen új, és új a

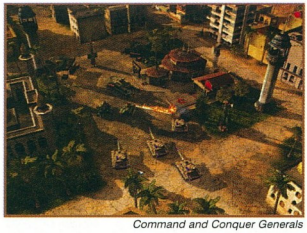
Freedom: The Battle for Liberty Island

főellenség és a kötelező Bond-girl is.

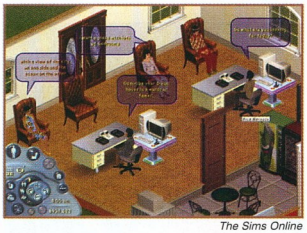
Mivel már javában forgatják az új Harry Potter filmet, és mivel az EA exkluzív jogokkal bír a sorozat „megbitesítésére", természetesen készül az új játék, a **Harry Potter and the Chamber of Secrets**. Sok mesélnivaló nincs, a kaland-akciójátékban a világhíres varázslótanonc kalandjai elevenednek meg a könyv sztorija alapján, remélhetőleg (erről még nem szólnak a híradások) nem az első részben alkalmazott Tomb Raider motor támogatásával…

Az RTS kedvelők körében népszerű játék volt anno az Anno 1602, a német Sunflower kellemes kis dolgozata, mely izgalmas ötvözete volt a Caesar-féle birodalomépítésnek és az AoE klasszikus RTS stílusának. Nos, közel három éves fejlesztés végén itt az új rész, az **Anno 1503**, mely sok újdonságot tartalmaz, például új harci rendszert (formációk, fejlődő egységek) földön és vízen egyaránt. Ám ha valaki jobban preferálja az építgetést, egyszerűen annyi a dolga, hogy nem épít katonai egységeket, ekkor a fejlett AI által irányított komputerellenfelek is békében fejlesztgetik birodalmaikat… Több játékmód közül választhatunk: nyílt végű szabad játék, scenariók, kampányrendszer, és jó pár többjátékos üzemmód.

Mint májusi számunk főtémájában írtuk, anno az EA miatt menekült el a Bullfrog-tól, és alapított új céget Lionhead néven a játékipar legkreatívabb istene, Peter Molyneux. Nos, azóta szent a béke, hiszen már az EA kiadásában jelent meg a zseniális Black&White. Az E3-on már az új rész kerül a közönség elé, a **Black&White 2**. Amióta elhagytuk a világot, lakói megerősödtek, új technológiákat fejlesztettek ki, és örökségünket a maguk módján használták fel, mely véres háborúkhoz vezetett. Most rajtunk a sor, hogy kiválasztott népünket megvédjük, és győzelemre segítsük. A jól ismert „rajzolós technikával" falakat és tornyokat emelhetünk a település köré, melyek hatásossága és erőssége attól függ, milyen jól dolgoztunk a „varázsceruzával". Grafikailag az emberek életszerűbbek, kevésbé „Picassósak", mint az elődben, a lények is szebbek (szőrzet, sőt ruha vagy páncélzat), és a jó és gonosz is grafikailag markánsabban jelenik meg. A játék ismét nagy siker lehet – erőmű-tulajdonosok előnyben… A végére hagytam az igazi szenzációt: a zseniális Molyneux új játék fejlesztésébe fogott! Egy ilyen bejelentés mindig izgalmat kelt, és ezúttal jogos is ez, ugyanis egy régóta várt játékötlet született meg Peter bácsi híres fejében: az 1920-as évek


Command and Conquer Generals

The Movies


The Sims Online

Hollywoodjában producerként az lesz a feladatunk, hogy a semmiből egy valódi, sikeres álomgyárat építsünk fel! A **The Movies** nevet viselő játékban első dolgunk besétálni a forgatókönyvírókhoz, és egy nekünk tetsző stílusban megrendelni a szkriptet. Ha a mű megszületik, jöhet a

Earth&Beyond

Anno 1503

James Bond 007: NightFire

megvalósítás, a díszletgyártástól a színészválogatásig és a stáb összeállításáig. Még a forgatásokba is beleszólhatunk, a kamerabeállítástól kezdve, egészen az az akcióig. Ha például egy westernfilmet forgatunk, és a kocsmai jelenetben feljebb tekerjük az „erőszakkapcsolót", akkor hamarosan ökölharc vagy lövöldözés veszi kezdetét, míg a „románckapcsoló" megtekerése egy forró csókolózásba torkollhat. A maximumértéken akár szexfilmbe is átmehet az egész, ami 1920-ban elég merész vállalkozás ☺. Az elkészült filmet aztán felölhetjük az Internetre - a játékban 20 másodperces bemutatókat forgathatunk a kulcsjelenetekkel, ám nyílt módban a vállalkozó szelleműek akár 90 perces mozikat is készíthetnek saját sztárjaikkal! Minden rajtunk áll – találjuk meg és futtassuk be az új mozicsillagot, érjük el, hogy fesztiválok játszák a filmünket, hogy aztán a jéghegy csúcsaként elhozhassuk mindenki álmát: az Oscart. Versenyezhetünk más stúdiókkal a dicsőségért, és a zsíros pénzekért is.

Alig várom!

RUNNING WITH SCISSORS

Emlékeztek még a '96-os év legbotrányosabb játékára, a Postal-ra? Akkoriban az izometrikus nézetet használó játékot brutalitása miatt több országban is betiltásra ítélték, és több szaklap is értetlenül állt a játékban értelmetlenül alkalmazott erőszak kapcsán. 2002-ben érkezett el az a pillanat, hogy a készítők vágyait beteljesítve megkezdődhessenek a második rész előkészületi munkái. A Postal 2 azonban már FPS lesz a javából, amihez a következő generációs Unreal motort használják. A játék érdekessége a benne található szituációkból eredeztethető: hősünk bolti afférja során (elfogy a tej) őrületes mészárlásba kezd: akár pénisszel, akár poroltó készülékkel kell szembeszállnia a világ lakosaival – nem gátolhatja meg semmi. Az őrültség a tetőfokára hág – csak erős idegzetűeknek…

INFOGRAMES

Kétségtelenül az E3 egyik legnagyobb neve az Infogrames, ennek bizonyítására elég egyetlen cím: **Unreal II**. Februári számunkban erről a készülő csodáról már részletesen írtunk, most az a hír, hogy már gyártásérett az anyag, mindjárt, mindjárt…

A másik nagy ász az **Unreal Tournament 2003**, melyről márciusi számunkban olvashattok, bár ott még Unreal Tournament 2 címmel. A névváltozás ne tévesszen meg senkit, a régen várt stuff remélhetőleg már nyáron megjelenik.

A körökre osztott űrstratégiák egyik legjobbjának új része, a **Master of Orion III** is szerepelt már magazinunkban, a részletekhez az áprilisi számunkat kell fellapoznotok.

Az RPG hívek fellélegezhetnek, hiszen a Baldur's Gate-tel világhírűvé vált csapat, a BioWare hatalmas izgalommal várt játéka, a **Neverwinter Nights** végre célegyenesbe fordult – a fejlesztők és a korábbi kiadó, az Interplay közti vitát az Infogrames zárta le a játék jogainak megvásárlásával.

Az immáron ötödik éve fejlesztett játék nem kevesebbet ígér, mint a klasszikus papír-toll szerepjátékok életre keltését a képernyőn. A 60 órányi játékidőt ígérő, a harmadik kiadású D&D szabályrendszeren alapuló szóló mód mellett 64 játékos kalandozhat online, ráadásul egy vagy több közülük megválasztható Dungeon Masternek, ők a megfelelő kliens segítségével menet közben beavatkozhatnak a játékba. Mindemellé még egy fejlesztőkészlet is dukál, a Neverwinter Aurora Toolset, mellyel egyszerűen létrehozhatjuk majd saját kalandjainkat. A gyönyörű látványról és a teljes 3D-s kontrollról az Aurora motor gondoskodik, a játékmenet (karakter létrehozása, csaták) a Baldurs Gate II-t idézi, az említett szabályok figyelembevételével.

Két játékisten neve is felbukkan a kínálatban. Az első Sid Meyer: hamarosan itt a **Civilization III: Play the World** nevű kiegészítő CD, mely nyolc új vezetőt, köztük Dzsingisz kánt, Hannibált, a spanyol Izabella királynőt, és ezek mellé nyolc új civilizációt kínál. A térképen újabb dolgok tűnnek fel, például reptér, őrtornyok, radarállomások. Rengeteg mindent kapnak a multiplayer hívek: a Civ történetében először megjelenik a Turnless mód, vagyis gyors, rövid, heves játékok – Eliminate, Regicide, CTF. Emellett persze marad a körökre osztott és a szimultán mód is, lesz Play by Email és Hotseat lehetőség is.

A másik zseni, Chris „Transport Tycoon" Sawyer, aki legutóbbi nagyszerű és nagysikerű játékának folytatását készítette el. A **Rollercoaster Tycoon 2** kinézetre nem sokban különbözik elődjétől, bár a felbontás végre 1024x768-ig skálázható. Akinek nem lenne ismerős a játék (sokat veszített!): építs vidámparkot és menedzseld jól, a fő attrakció a saját hullámvasutak építése és kipróbálása, igazi belső nézetből. Megmarad a scenariós játékmenet, tehát továbbra sincs teljesen szabad „sandbox" mód, de egy újdonság akad: a pályákat külön képernyőn építhetjük meg, majd illeszthetjük be parkunkba, vagy lőhetjük fel a netre.

Taz Wanted

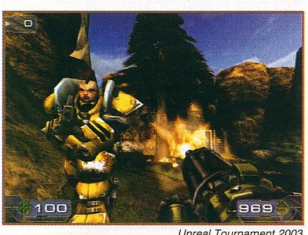
Newerwinter Nights

Civilization III: Play the World

Jöjjön két játék a gyerekeknek, és gyereklelkű felnőtteknek. Az első a Zapper, mely a fantasztikus **Frogger 2: Swampy's Revenge** (kötelező darab!) készítőjének, a Blitz Games-nek a terméke. A stílus és a 3D-s látvány ugyanaz – hősünk ezúttal nem béka, hanem tücsök, aki végigugrálja a hat különböző világ 20 bonyolult pályáját, eliminálva vagy elkerülve az ellenségeket és csapdákat, felszedve a felszedendő dolgokat, és megmentve testvérét az ördögi Szarka Királynő elől .

Másik kötelező játék volt anno a Bolondos dallamok (Looney Tunes) világát idéző kis csoda, a Sheep Dog and Wolf. Nos, a Blitz másik játéka ezt a sikert próbálja utolérni és túlszárnyalni, a rajzfilmsorozat legsebesebb figurájával, a Tazmán Ördöggel a főszerepben. A **Taz Wanted** című sikergyanús játékban Taznak ki kell törnie az állatkertből, ahova az ACME főnöke zárta, és eljutni Tazmániába, négy hatalmas világot átszelve–pörögve–zabálva, miközben összefut a sorozat minden fontos szereplőjével – Szilveszterrel, Csőrikével, a Prérifarkassal, Dodó kacsával és a többiekkel. A rajzfilmszerű grafika mellé rengeteg humor és hozzá illő zene társul.

A végére egy nagy bejelentést hagytam: az Infogrames úgy tűnik, ráugrott az Interplay érdekeltségekre, hiszen a Neverwinter jogainak megszerzésén túl egy az egyben megvásárolta a kiadótól az MDK, Messiah, Sacrifice fejlesztőjét, a Shiny-t. Már közösen jelentették be, hogy a Warner-rel kötött exkluzív szerződés értelmében készül az **Enter The Matrix**, a világsikerű filmből készült akciójáték – nemcsak az előzetes hírekben szereplő X-boxra, de az összes létező platformra, tehát PC-re is! A karakterek, a helyszínek és a fegyverek természetesen mind a Mátrix-trilógiából lesznek kikölcsönözve, a játék a Wachowski testvérek figyelő szeme előtt készül, és csak annyit tudni róla, hogy „új generációs akciójáték lesz, soha nem látott technológiával és játékélménnyel." Ennyi, a kiadó az E3-on a Mátrix 2-3 filmek előzetesét mutatja be, ráhangolásnak.



Unreal Tournament 2003

JOWOOD

A német ajkú kiadóvállalat idén sem fukarkodott a kiállított anyagmennyiséggel, aminek szerencsére még csak a minőség sem látta kárát, úgyhogy igazán szép karácsonyra számíthatunk, amikor programjaik zöme napvilágot lát majd. Az **Arx Fatalis** (RPG), a **Chaser** (Akció), a **Cold Zero: The Last Stand** (Akció), a **Silent Storm** (Stratégia), a **Gothic II** (Kaland) már ismerős lehet előző számainkból, a **Michael Schumacher Racing World Kart 2002**-vel és a **Hotel Giant**tal ebben a számunkban foglalkozunk, míg a **K. Hawk Survival Instinct** is szerepelt már újságunk hasábjain, igaz, akkor még Conseal néven. Így hát forduljunk inkább azon címek felé, amiket azóta jelentettek be, amúgy is szűkösen vagyunk a hellyel… Szóval nézzük például ezt az **AquaNox: Revelation** néven futó projectet, mely nem a tavaly megjelent játék folytatása, azonban egy kiegészítő lemeznél mégis több. Az Önállóan futtatható fejlesztésben, főleg az új történet és a teljesen új mission-ök megjelenése hozhat üdítő perceket, no és a kicsit

AquaNox: Revelation

Archangel

feltuningolt grafika. Karácsonykor lehet rá számítani, csakúgy, mint a **Soldner – Secret Wars** című projectre, mely egy csapat bérenc katona történetét meséli el 2010-ből, ahol már csak ők szükségeltetnek a rend fenntartásához, mint szupertitkos ügynökök. A félig taktikai, félig akció shooter változó terepfelülettel, rengeteg misszióval és Internetes játékkal kecsegtet. Az **Archangel** maradt még hátra, mint értékelhető és új anyag, mely egy külső nézetes akció-rpg, amiben karakterünk fejlődését leginkább a legyilkolt ellenfelek segítik elő… Állítólag félelmetes techno-thriller hangulattal számolhatunk az őszi megjelenés során.

2002/02-es DVD mellékletünk tulajdonosai már bepillantást nyerhettek az **Industry Giant 2** részének munkálataiba, amit most a shown is bárki megnézhetett.

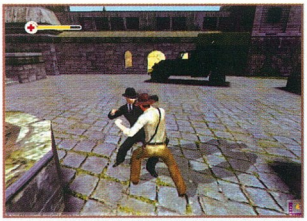
A legnagyobb durranás bemutatására természetesen csak zárt ajtók mögött került sor: a Polecats motoros banda 2003-ban visszatér! Akik '95-ben játszották, azok talán sosem feledik el Bent, a legnagyobb arcot, akik meg nem, azok a LucasArts jóvoltából nemsokára megismerhetik, hiszen itt jelentették be a **Full Throttle 2**-t. Az akció-kalandjátékról egyelőre több részlet nem szivárgott ki, annyit árultak el mindössze, hogy nem fogunk csalódni…

A másik nagy visszatérő Indy, az **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** című akció-kalandban. A történet 1935-be kalauzol bennünket, Kínába, ahol egy ősi kincs kerül rossz kezekbe, beindítva ezzel a szokásos láncreakciót: hősünk több városon keresztül történő hajszát folytat nácikkal és ázsiaiakkal, közben úszásra, kötélmászásra, és közelharcra is sor kerül. A megjelenés ősszel várható.

LUCASARTS

A Sony Online fejlesztésében készülő **Star Wars Galaxies: An Empire Divided** egy hamisítatlan MMORPG lesz, mely nem kisebb feladatra vállalkozott, mint hogy magába foglalja és ezáltal bejárhatóvá tegye az egész Csillagok Háborúja univerzumot, melyet 8 planéta jelent jelen pillanatban. A játékos választhat, hogy ellenállóként vagy a birodalom lekötelezettjeként kíván tevékenykedni, valamint teljes szabadságot kaphat más fajok (pl.: droidok) megalkotásában. A játék csak első része egy nagy sorozatnak, melynek már 2003-ban eljövendő expanzióját is bejelentették, ami az űrhajózásra koncentrál elsősorban. A játékot Xbox és PS2-es konzolokra is megjelentetik.

Az uccsó Star Wars-játék jelen pillanatban a **Star Wars: Knights of the old Republic** címet viseli a Bioware-től, és műfaját tekintve szintén RPG, csak offline. A címből sejthető, hogy a történet a köztársaság aranykorában fog játszódni, ami csaknem 4000 évvel az eredeti filmtrilógia elé tehető. A szituáció természetesen nem problémamentes, éppen a Jedik és Sith-lovagok összetűzésének lehetünk akár kulcsszereplői. 3 fős csapatunkba olyan fajokat vehetünk be, mint az emberek, a droidok, Wukik, vagy Twi'lek-ek. A helyszínek között is akadnak ínyencségek: Tatooine, Jedi akadémia a Dantooine-on, Korribani Sith bázis… Az érdekes fő küldetéseket még érdekesebb mellékszálak színesítik. A megjelenés októberre van kiírva jelen pillanatban.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Star Wars: Knights of the old Republic

MONTE CRISTO

A kiadó neve talán nem olyan ismert, bár jelen sorok írójának két titkos kedvence az általuk patronált Airline Tycoon és a TV Star. Ám idén ez a helyzet megváltozhat, hiszen ők a kiadói kis hazánk egyik büszkesége, a Digital Reality új játékának, melynek szép hosszú címe: **Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam**. A taktikai-stratégiai, kissé a Commandosra hajazó, kötelező grafikai és játékmenet béli csiszolásokon túl.

Bár a saját fejlesztésű **Micro Commandos** ötlete nem új, a megvalósítás okozhat kellemes meglepetéseket. Az arasznyi emberkéknek életveszélyes terepen kell küldetéseiket teljesíteni: a mi világunkban, 13 különféle helyen, mint például pizzéria, iskola, múzeum, metró. Saját ellenségeiken túl a Katonáknak olyan veszélyekkel is fel kell venni a harcot, mint macskák, patkányok svábbogarak. Segítségükre vannak a Gyűjtők és a Mérnökök, akik igyeknek beszerezni és felám sok eredeti elemet tartalmazó, a készülő Haegemonia motorjával hajtott játékról bővebben májusi számunk 36. oldalán olvashattok.

Ne rohanjunk el a felvezetőben említett két játék mellett sem: a Desperados-szal robbantó Spellbound első kis dolgozatában egy repülőtársaságot kellett menedzselnünk egy forgalmas reptéren, gépvásárlástól az utazásszervezésen át az ellenfelek munkájának szabotálásig. A folytatás, az **Airline Tycoon Evolution** két új elemet kínál: a repülők s.k. tervezését, és a biztonsági intézkedések menedzselését, a dolgozni a harcokhoz szükséges nyersanyagokat. A **Dino Park** neve mindent elárul – építsd fel és menedzseld ügyesen saját Jurassic parkodat. A 20 valós dinó keresztezése számtalan újabb érdekes teremtmény megszületéséhez vezethet. Ezen lények 6 különféle versennyel szórakoztathatják a látogatókat: versenyfutás, akadályugrás, dinó bunyó, roncs(oló) derbi, csapatverseny, és kapd el a kecskét. A parkok négy különböző témával (pl. afrikai, polinéziai) tehetők egyedivé, és persze az ezekre jellemző épületekkel.

Micro Commandos

Dino Park

Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam

TERMINAL REALITY

A Nocturne, a Fly!, vagy a 4x4 Evo 2 fejlesztőcsapata új játékon dolgozik, mely egy biológiai kísérletként létrejött ügynök történetét meséli el a második világháború idején. A BloodRayne című játékban akció / kaland stílusra lehet számítani, hátsó kameranézettel, és egy forradalmi technikai megoldással, mely fél úton van a Mátrixban látottak és Max Payne-ben alkalmazott Bullet Time között. Ezáltal olyan hihetetlen atmoszférikus hangulata támad a játéknak, hogy legszívesebben sikítozni támad kedved az örömtől. A játékban akár fegyverrel, akár vámpír tulajdonságaink kihasználásával támadhatunk az ellenfelekre, és mindez olyan vérbő jeleneteket eredményez, hogy még a legedzettebbek is ámulva figyelhetik a vér, mint olyan, hektoliterbeli jelenlétét. A DVD korongunkon szereplő közel 2 perces filmből minden kiderül… Megjelenés karácsony előtt.

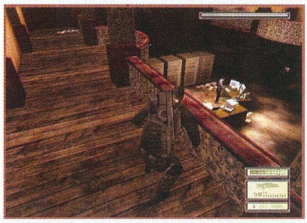
UBI SOFT

A Ubi Soft neve a hozzám hasonló PC-s matuzsálemeknek örökre egybeforrt a Rayman-nel, bár nem olyan régi a program, hiszen az első rész 1995-ben jelent meg. Nos, az idei E3 látogatói máris a 3. résszel ismerkedhetnek, melynek teljes címe: **Rayman 3: Hoodlum Havoc**. Az új stuff intenzív 3D-s élményt ígér, ám a szokásos platformjátékoktól eltérően egy erős epikus sztorivonal és bizarr humor jellemzi. Főhősünket a fejlesztők újrarajzolták, az ellenségek mindegyike saját személyiséggel rendelkezik, így akcióban ezúttal sem lesz hiány.
A project vezetője egyébként már nem Michel Ancel, Rayman atyja, mivel ő a 2. rész elkészítése után kivált a teamből, hogy új játékot alkothasson. A mű egyelőre a **Project BG&E** munkacímet viseli, és az E3 látogatói találkozhattak vele először. Egyelőre csak annyit lehet tudni róla, hogy a főhőse egy ifjú hölgy, Jade, és a fejlesztőknek sikerült a játékba beszúrolni egy teljes univerzumot, amelyet korlátlan szabadsággal bebolyonghatunk szintén ebben a számban). A harmadik a **Tom Clancy's Splinter Cell**, mely egy külső nézetes lopakodó akciójáték, és leginkább a Deus Ex-hez hasonlítható. A Raven Shield-hez hasonlóan a módosított Unreal 2 motort használja, fantasztikus részletességgel kidolgozott karaktereket kínál, főhősünk pedig korlátlan mozgásszabadsággal rendelkezik – nagyon ígéretes darabnak tűnik a játék!
A legnagyobb várakozás nyilván a **Shadowbane**-t előzi meg, hiszen a Wolfpack Studios immáron két

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Far Cry

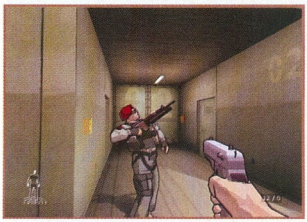
Project BG&E



Tom Clancy's Splinter Cell

majd, teljesen új játékélményt átélve. A Ubi legnagyobb húzása kétségtelenül a Red Storm Entertainment felvásárlása volt, hiszen a Tom Clancy nevével fémjelzett játékok biztos bevételi forrást jelentenek. A kiállításon egyszerre három cím is megtekinthető: az első a **Rainbow Six: Raven Shield**, melyről részletesen olvashattok ebben a számunkban. A második a mozikban hamarosan látható legfrissebb Clancy filmadaptáció, a **Sum of All Fears** azonos című taktikai FPS típusú megbitesített verziója, mely leginkább a Ghost Recon-hoz hasonlítható (részletes elemzés

éve fejlesztett fantasy stílusú MMORPG-jét már sokan az online játékok új generációjának megteremtőjeként ünneplik – részletesebben lásd előző számunkban!
Még egy MMOG van a Ubi tarsolyában, és ez bevallom, számomra a legizgalmasabb eddigi ilyen projekt. A fantasztikus képi világú és hangulatú Myst játékokat ugyanis a hálóra viszi a cég a Cyan Worlds fejlesztőinek segítségével. A **Myst Online** teljesen eltér az eddigi hasonló típusú játékoktól, ez ugyanis egy hatalmas kaland lesz, ahol annyi a feladatunk, hogy felfedezzünk egy-



XIII

pen a Far Cry demója volt, hiszen a játékot X-Isle néven fejlesztették korábban. A Far Cry kissé Unreal, kissé Half-Life, picit Halo, egészében viszont semmihez nem hasonlítható FPS, és erről az a motor gondoskodik, amely igazából a földrengést okozta: a CryEngine – mely százszor részletesebb grafikát kínál, mint bármelyik vetélytársa. Elképesztő adat következik: a motor képes 4 négyzetkilométer területű környezetet eltárolni a memóriába! Ez azt jelenti, hogy egy hatalmas, lélegző szigetet mindenféle töltögetés nélkül, szabadon bolyonghatunk be, megfigyelve a gazdag vegetációt, és kedvünk szerint elpusztítva bármit, ami szemünk elé kerül – a megjelent képek valóban elképesztőek… A taktikai-akció shooterben egy seregnyi jól képzett zsoldossal szemben vesszük fel a harcot egy trópusi szigeten, és az annak mélyén épített ultramodern földalatti bázison, természetesen mind egy-, mind többjátékos üzemmódban.
Szintén nagy az érdeklődés a **Warlords IV: Heroes of Etheria** iránt. Az ausztrál SSG népszerű egy hatalmas területet, miközben Myst-féle puzzle-öket oldunk meg. A Ubi Soft minden este feltölt egy-egy újabb alkotóelemet, minden héten egy „lényeges dolgot", és minden hónapban egy új Korszakot. Ezek a Korszakok úgy működnek, mint a chat programokban a privát szobák: nem lesz hatalmas tömeg, csak Te és még pár játékos, ahova meghívhatod a haverokat, hogy együtt bolyongjátok be a világot, és éljétek át a közös felfedezés örömét…
Érdekes és izgalmas projekt a **XIII** (franciául ejtve: Treize) nevű FPS, mely az azonos című belga kultképregényt dolgozza fel, azzal teljesen megegyező látványvilággal – erről az Unreal 2 motor és egy különleges effekt, a cel-shading gondoskodik, mely rajzfilmszerű megjelenítést tesz lehetővé – erről a meglepő, ugyanakkor izgalmas screenshotokból már mi is meggyőződhettünk. Kisebb földrengést keltett az E3-on, mikor a Ubi Soft bejelentette a Crytek fejlesztését, a **Far Cry**-t. A német cég neve az nVidia tulajoknak nem lehet ismeretlen, hiszen igen népszerű volt anno a GeForce kártyákat megizzasztó X-Isle demó (tudjátok, az üveg- és metáldínók). Nos az tulajdonkép-

UNIVERSAL INTERACTIVE

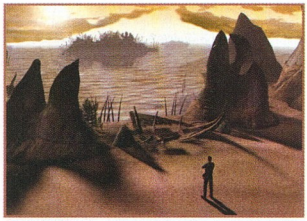
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

The Thing

A Gyűrűk Ura film soha nem látott robbanást indított be a játékpiacon is, hiszen sorra jelennek meg a különböző átiratokkal a cégek, de mi ebből csak azt láthatjuk meg ami a hivatalos, és egyetlen, ami PC-re is készül, a **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. Ebben a film nyomvonalán haladva 3 választható hőssel is kalandozhatunk: Aragorn, Gandalf és Frodó feladata egyaránt az lesz, hogy a hátulról látszódó kameraállásból eljuttassuk a gyűrűt a Tűz Hegybe. Az úton természetesen kaland mellett akció is lesz, hiszen rengeteg ellenlábast kell kijátszanunk, vagy szemtől szemben megküzdenünk velük. Ezzel ellentétben már a nyáron megérkezik egy másik filmfeldolgozás, a **The Thing** képében, ami a '82 azonos című kultuszfilm folytatásaként készült, és a hátborzongató cselekménnyel miatt milyen besorolást is kaphatna, mint külső nézetes akció. A DVD-n található videó előzetes megnézése után, a Resident Evil nyugodtan elmehet aludni, mert EZ sokkal inkább hátborzongató…

körökre osztott fantasy stratégiája, mely a HoMM széria legnagyobb vetélytársának számít, új grafikai motorral készül (ez hasonló a májusi számunkban bemutatott Battlecry II-höz), és a taktikai csatákban kihegyezett AI-val rendelkező ellenfelek várják hőseinket, akiket most is magunkkal vihetünk az újabb scenariókba, sőt a több (pontosabban: két) játékos üzemmódba is.

A Ubi Soft a szimulátorrajongók számára is kínál három újdonságot, nem is akármilyeneket. A **Lock On: Modern Art Combat** nevű repszim lehetővé teszi, hogy a legmodernebb harci gépekkel repüljünk. A NATO oldalán az A-10A „Thunderbolt II", F-15C „Eagle" és a MiG-29 „Fulcrum A", míg az orosz oldalon a Su-27 „Flanker B", a Su-25 „Frogfoot", a SU-39, a SU-33 „Flanker D", a MiG-29 „Fulcrum C" és szintén a MiG-29 „Fulcrum A" pilótaülésébe préselhetjük magunkat, hogy akár a neten más játékosok ellen, akár odahaza, a véletlenszerűen generált (!) küldetésekben kipróbálhassuk képességeinket. A fejlesztő az SSI, akik tökéletes szimulációt és fotorealisztikus kidolgozást ígérnek. A megjelent képek mindenesetre elég meggyőzőek.



Myst Online

Warlords IV: Heroes of Etheria

Igazi, szívet melengető bejelentés szerint az E3-on bemutatják a nagy sikerű IL2-Sturmovik kiegészítőjét, **The Forgotten Battles** névvel, melynek új egy- és többjátékos kampányai a finn és a magyar (!) fronton játszódnak, kiegészítve néhány újabb játszható és AI irányította orosz, német és brit harci géppel.

A harmadik cím a hiánycikknek számító valós tengeri ütközeteket hozza be szobánkba, és ez nem más, mint a régi híres szimulátor-sorozat modern, 3D-s folytatása, a **Larry Bond's Harpoon 4**. A játék adatbázisa 14 ország több mint ezer hajóját, tengeralattjáróját és repülőgépét tartalmazza, melyeket észak-Európa és az észak-atlanti térség űrfelvételek alapján digitalizált térképein vethetünk be egy-és többjátékos (mind kooperatív, mind egymással szembeni) üzemmódokban, vagy a mellékelt szerkesztővel magunk által kreált scenariókban, illetve szóló módban, a Tom Clancy mellett a másik techno-thriller mesternek számító Larry Bond által írt izgalmas, feszes tempójú küldetéssorozatban.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Igazán szerencsésnek mondhatja magát a Vivendi konszern olyan nevekkel a tarsolyában, mint a Sierra, a Blizzard, az Empire, vagy a Universal. Ennek megfelelően igen komoly felhozatallal várta a látogatókat, úgymint a **Warcraft III** single playeres misszióival, vagy a **World of Warcraft** két játszható világával. Az előző számunkban ismertetett **Alien Vs. Predator 2: Primal Hunt**, valamint **Starsky & Hutch** játékokon kívül még szolgáltak nekünk egy igazán különleges versenyjátékkal, GT autókat felvonultató a **Total Immersion Racing**gel. A nagy durranás azonban mégis a Fox Interactive konyhájában fövő Monolith produkció, a **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way**. Ebben természetesen megint Cate Archer ügynökнő bőrébe bújhatunk, hogy megtudhassuk milyen az, amikor a fél világ minket üldöz. Megjelenés karácsonykor.

A végére még egy mozifeldolgozást hagytunk, a Ubi Soft adja ki ugyanis a Rage kitűnőnek ígérkező (és hiánypótló!) játékát, a **Rocky**-t, mely az azonos című filmantológia leképzése, és végre egy igazi verekedős játék. Ebben mind Rocky, mind ellenfelei, így Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago vagy Tommy Gunn bőrébe belebújhatunk, és szórhatjuk a pofonokat a bajnokságokon egy- és többjátékos üzemmódban egyaránt. A szomorú az egészben mindaz, hogy ennek a címnek a megjelenési repertoárjában nem szerepel az a betűkapcsolás, hogy PC…

Shadowbane

IL2-Sturmovik: The Forgotten Battles

VIRGIN

A Neverwinter Nights fejlesztőcsapata nem lustálkodik, hiszen a shown jelentették be újabb készülő játékukat, a **Lionheart**et, melyet a Reflexive Entertainmenttel karöltve készítenek. A XVI. Század hajnalán, amikor már véget ér a reneszánsz, és kezdődik a sötétnek titulált középkor, kapcsolódunk a történet menetébe, és találkozhatunk mágiával, árulással, inkvizícióval – szóval minden olyan izgalmas dologgal, aminek helye lehet ebben a játékban is. Ebből következően karaktereink simán elkasztosodhat, azaz érdeklődési körének megfelelően specializálódhat egyes tulajdonsága, amit majd csatában, illetve kereskedelemben kamatoztathat például. Az izometrikus nézetet használó fejlesztés a Velocity néven elhíresült engine-t használja, de megjelenésére a tél beálltáig még várnunk kell.

Az **UFO: Aftermath**-ot jelenleg jegyző Altar Interactive immáron a harmadik cég, aki a játék fejlesztésén munkálkodik. A taktikai, körökre osztott stratégia játék megjelenés jövőre várható.

Myst Online

WESTKA INTERACTIVE

Önálló fejlesztőként részt venni a show-n általában a kényszerűség függvénye: a fejlesztés alatt lévő project nem tudta még elnyerni egyetlen nagyobb fejlesztő kegyeit sem, így ennél a módszernél maradva próbálnak házalni a vélhető siker reményében. Amit azonban csodálok, hogy a német fejlesztésű **The Y-Project** is erre a sorsra jutott, és közel másfél éves létezése óta egyetlen kiadóóriás sem vállalta be. Pedig a 2200-ban játszódó First Person Shooter-ben irtózatosan komoly látványvilág szerepel, ráadásul amolyan Starship Troopers-es utánérzésként egy csomó bogárral kell szembeszállnunk. A játékról a 2002/4-es számunkban részletesebben olvashattok, megjelenése pedig 2003 márciusára esedékes.

WANADOO

A francia Wanadoo nagy merészen felvállalta új, független fejlesztőműhelyek játékainak kiadását, és ezzel egyre fontosabb szereplőjévé válik a piacnak. A legnagyobb dobás kétségtelenül az ismeretlen TimeGate Studios RTS-ének, a Kohan: Immortal Sovereigns-nek a kiadása volt, bő egy éve. A kiegészítő után hamarosan itt a vadonatúj rész, a **Kohan: Battles of Ahriman**, vagy röviden a Kohan II. A legnagyobb újdonság a teljes 3D, annak minden lehetőségével. Az egységeink megtámadhatják a városokat, és behatolva bármelyik épületet, míg elfoglalják a kastélyt – persze ehhez a védőknek is lesz egy-két szavuk. Szóló módban 5 kampány lesz, ám indításuk előtt kiválaszthatjuk a nekünk tetsző fajt. A változatos feltételekről évszak- és időjárás-változások gondoskodnak, a mikromenedzsment skálázható lesz, így aki nem szeret gazdálkodni, azt ráhagyhatja a gépre, hogy a katonasággal foglalkozzon. Multiplayerben 8 játékos 7 játékmód közül választhat majd.

Az Europa Universalis gárdája, az Antik Games jegyzi a **Pax Romana** nevű ókori RTS-t, melynek érdekessége, hogy két játékmód közül választhatunk: sima, hagyományos stratégia (terjeszkedj, hódíts, harcolj) egy 300 évet felölelő hatalmas

Inquisition

Robin Hood: Legend of Sherwood

Celtic Kings

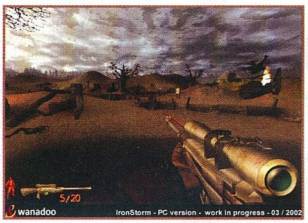
Kohan: Battles of Ahriman

Pro Beach Soccer

kampányban – vagy politikai stratégia, ahol történelmi figurák (Caesar, Pompey, Crassus) bőrébe bújhatunk, és a többi 5 (élő játékos [LAN, internet] vagy AI irányította) ellenféllel szemben tetszőleges eszközzel Róma vezetőjévé kell válnunk – mindezt maximális történelmi hűséggel.

Még egy RTS van a tarsolyban, a bolgár Haemimont Games játéka, a **Celtic Kings**, amely a Caesar által szorongatott Galliába kalauzol minket. Itt négy oldal csatázik: a bátor gallok, az erős rómaiak, a vérszomjas teutonok, és a titokzatos druidák. Érdekes módon az a stuff is kétféle módon játszható: a hagyományos RTS és egy kaland módon, kissé a Heroes-hoz hasonlóan hősök vezette csapatokkal kell bebolyongani a térképet. A szóló mód 20 küldetése mellett multiplayer mód is lesz 8 játékos számára.

Szintén új név a piacon a 4X Technologies, akiknek belső és külső nézetben is játszható taktikai akciójátéka, az **Iron Storm** érdekes sztorival indít: 1964 – és még tart az első világháború!



Iron Storm

Feladatunk egy őrült tábornok eliminálása lesz, fegyvereink az elképzelt helyzetnek megfelelőek, az oroszok rövid szablyájától a 40 mm-es gránátvetőig rengeteg szerszámot használhatunk. A rohanást néha egy kis lopakodás szakítja meg – á la Thief – hozzá egy jó adag MoHAA... A szóló mód mellett multiban 16 játékos oszthatja egymást DM-ben és CTF-ben.

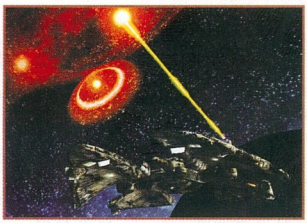
Az Ivanhoe világát és a Rózsa neve nyomott, misztikus légkörét idézi a Wanadoo saját fejlesztése, a jó nevű **Inquisition**, melyben egy ifjú tolvaj a XIV. század Franciaországában a Templomos Lovagok kincse után nyomoz. Kulcsszavak: 3D, real-time, külső nézet, lopakodás és árnyékban lapulás á la Thief, fekete pestis és kegyetlen kínzások á la középkor, mindezt kor- és történelemhű grafikával, sok puzzle-lel, hangulatos zenével körítve.

Újabb misztikum, ezúttal horrorral kombinálva. Az angol Asylum 3D-s real-time kalandjátéka, a **Curse: The Eye of Isis** leginkább az Alone In The Dark-ra hajaz. Mérnök-kalandor hősünk a XIX. század viktoriánus Angliájából egy, a múzeumból ellopott szobor ügyében nyomoz, miközben vonattal és hajón a fél világot bejárva eljut Egyiptomba, egy piramis belsejébe.

Megelevenedett múmiák, életre kelt szobrok, félhomály, rettegés...

A német Spellbound-ot nem kell bemutatni, hiszen a Desperados az egyik legnagyobb meglepetés volt az elmúlt évben. Most a nagy sikerű játék átdolgozott motorjával, csodaszép grafikával Robin Hood jól ismert történetét elevenítik meg, a Commandos jól bevált stílusában. A **Robin Hood: Legend of Sherwood** 40, tetszés szerinti sorrendben játszható küldetése előtt össze kell állítanunk a megfelelő 5 fős csapatot az ismert figurákból (Tuck barát, Little John és a többiek). Háromféle küldetéstípus lesz: az adószedők megtámadása az erdőben, a szászok segítése a kastélyostromokban, illetve „rablás és egyéb hasznos dolgok" – belopódzás a kastélyokba, titkos találkozások, vagy a Marianna és Guisbourne közti házasság megakadályozása. Egy igazi unikumot hagytam a végére: a Pam Development a hivatalos világszervezet támogatásával és technikai segítségével fejleszti az első strandfoci játékot **Pro Beach Soccer** néven. Rio, Marseille, Velence és Bangkok pályáin játszhatunk nappali vagy esti meccseket, arcade és valósághű módon, utóbbiról a spanyolok két sztárjának, a

Curse: The Eye of Isis

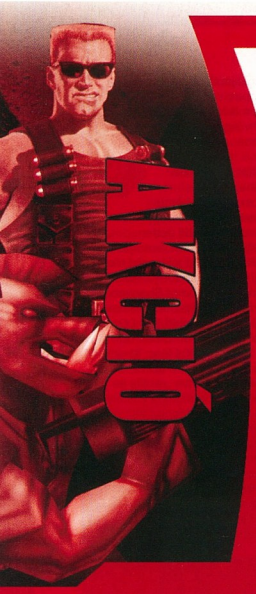


Haegemonia: Legions of Iron

csatár Amarelle és a kapus Roberto Mato közreműködésével készült motion capture-ök gondoskodnak. Teljes turné, bemutató és tréning módok mellett saját bajnokságainkat is összeállíthatjuk majd a mellékelt szerkesztő segítségével.

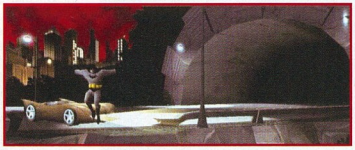
Jó hírünk van a magyar játékfejlesztések iránt aggódók számára: lapunk megjelenésének idején már teljesen lezárul a **Haegemonia: Legions of Iron** fejlesztése, és a szeptemberig hátralévő időt, már kizárólag a hibák kiiktatására fordítják a fiúk. További érdekesség, hogy az eddig Cryo-s égisz alatt szereplő program egy előnyös adás-vételnek köszönhetően a Wanadoo keze alá vándorolt. A játék amúgy egy küldetésekre osztott RTS lesz, melyben a fő cselekménységalat a Föld és Mars közötti konfliktus adja.

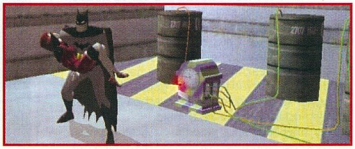
A fentebb látott tartalom korántsem a teljes képe az idei kiállításnak, hiszen olyan nevekről kellett lemondanunk a hely szűkössége miatt, mint a **Techland**, a **Microids**, a **Russobit-M**, a **Buka Entertainment**, a **THQ**, és számos kisebb fejlesztőcsapat. Ezért visszavárunk benneteket a következő hónapban is! Az összeállítást Bagó Péter és Kredenc készítette.



BATMAN: VENGEANCE

▸ UBI SOFT ● UBI SOFT ◂





Miután megjárta az összes létező konzoltípust, Batman végre visszatér PC-re is, hogy tovább borzolja Gotham City bűnözőinek éjszakai kedélyállapotát. A Vengeance-ben jellegzetes Batman-környezet tárul elénk: sötétség, veszély és ármánykodás mindenütt. Mindezt nagyjából 20 pályán élvezhetjük majd, miközben a Joker megüresedett helyére pályázó rosszfiúk keserítik életünket. Itt lesz velünk Poison Ivy, Mr. Freeze, Harley Quinn és még jópár alvilági figura. A Batman: Vengeance megjelenése nyár közepén várható.

23 ... FireStarter
24 ... Rainbow Six: Raven Shield
26 ... Farscape
28 ... The Sum of All Fears
30 ... Grand Theft Auto 3
35 ... Stealth Combat
36 ... Duke Nukem: Manhattan Project
38 ... Tactical Ops: Assault on Terror

TARTALOM

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. Return to C. Wolfenstein	Activision
5. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
6. Quake III: Arena	Activision
7. C&C: Renegade	Electronic Arts
8. No One Lives Forever	Fox Interactive
9. Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
10. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers

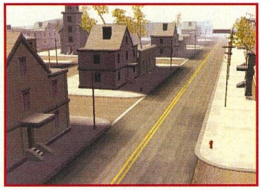
TOP 10

Delta F.: Task Force Dagger	2002/06	Novalogic
Hero X	2002/06	Infogrames
Operation F.: Resistance	2002/06	Codemasters
Return to C. Wolf. GOTY	2002/06	Activision
Zanzarah: The Hidden Portal	2002/06	THQ
AvP 2: Primal Hunt	2002/07	Vivendi
Hidden & Dangerous 2	2002/07	Take 2 Interactive
Unreal Tournament 2003	2002/07	Infogrames
Breed	2002/08	CDV
CS: Condition Zero	2002/08	Vivendi

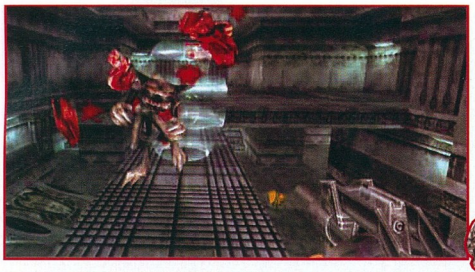
ELŐREJELZÉS

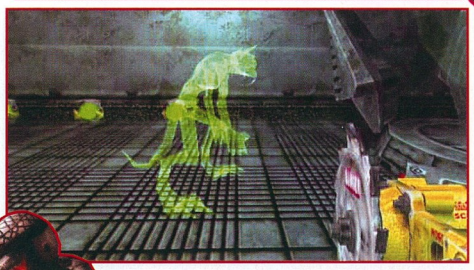
KNIGHT RIDER

▸ MÉG NINCS ● DAVILEX ◂



Azt hiszem senkinek sem kell különösebben bemutatni Michael Knight alakját, aki *Knight Industries Two Thousand* (KITT) nevű csodaautójával furikázva harcolt a bűn ellen, előbb tv-sorozat, később egész estés film formájában. Az amerikai sorozatok iskolapéldája még a 80-as években debütált, messze a Barátok közt és a Vad Angyal előtt, amikor még igényes és látványos filmeket készítettek. De hogy a játékról is essék pár szó: a minden elképzelhető géptípusra fejlesztés alatt álló program az akció mellett racing és kalandelemeket is tartalmaz majd, de a legfontosabb, hogy végre mi magunk próbálhatjuk ki a futurisztikus Pontiac Trans Am olyan képességeit, mint a turbó és megfigyelő módok, az elektromos zavaró, sőt a sorozat későbbi részeiben megjelent Szuper Üldözés mód (tudjátok, amikor szétnyílik a kocsi és 1000-el repeszt) is szerepel majd a játékban. Tevékenységünket egy amerikai kisvárosban fejthetjük ki, a tervek szerint 10 küldetés folyamán, mialatt a bűnüldözés mellett az ártatlanok védelme nehezíti feladatainkat. Megjelenése még az idén várható.





FIRESTARTER

RUSSOBIT-M ● GSC GAME WORLD ● WWW.FIRESTARTER-GAME.COM

VIRTUÁLIS VALÓSÁG A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN. NEM KÉREM, EZ NEM A MÁTRIX, BÁR VAN OLYAN VESZÉLYES…

Mikoron a technika fejlődésével végre azt hihettük, a való világgal kapcsolatos ismereteink elegendőek ahhoz, hogy úrrá legyünk elkorcsosult sárgolyónk legkisebb és egyúttal legalattomosabb teremtményein, a vírusokon, az emberi „találékonyság" a fajirtást megelőzendő – egy másik platformon – újfent létrehozta őket, ezzel is bizonyítva alapvető ragaszkodási igényünk erős voltát. Igen, a rosszindulatú számítógépes programképződményekre gondolok, amelyek a nap minden percében órákra, sőt, hetekre-hónapokra bénítják meg a gyanútlan felhasználókat. Pedig ha a távoli jövőt fürkésző neves sci-fi-író médiumok profetikus szólamaira gondolunk, korszerű eszközeink mai színvonala megszégyenítően primitív a jövő berendezéseihez képest – és még belegondolni is szörnyű, micsoda pusztító erők fognak tombolni, ha a majdani virtuális valóságban szabadul el egy ilyen sunyi „ragadozó"… Merthogy a GSC Game World sajátos utópiája, a Firestarter szerint 2010-re eljő e minden bizonnyal nemes pillanat, s ha 48 órán belül nem állítjuk le a programot, örökre kényszerű álomvilágunkba burkolózva folytathatjuk satnya kis életünket…

Miközben szinte a világ összes fejlesztőgárdája a grafikus motorok képzeletbeli katalógusát búvja készülő projektjének minél korszerűbbé tételéhez, a kijevi illetőségű GSC Game World gondolt egyet, s e mára már alapvető dologgá avanzsálódott szokást megcáfolandó egy saját engine-t fabrikált, amely ráadásul sok más furmányos grafikai megoldás mellett – állítólag – Doom III szinten remekel a fény-árnyék kontrasztábrázolással is! A borzasztó váratlan módon Firestarter-ül elkeresztelt grafikus motoron nyugvó játék felépítése azonban talán még ennél is figyelemreméltóbb, hiszen a Firestarter-ben az akciójátékok jellegzetes „egy darab, előre meghatározott főhős be(gy)aláz mindenkit" motívuma egy ötfőnyi brigádból való karaktérválasztás ikonjába ível át. Így „vidám" kis túlélőkalandunkat egy elveihez mindvégig hithű katona, egy kétszínű ügynök, illetve egy gátlástalan gengszter – valamint két, eleddig bőszen titkolt karakter – szemszögéből élhetjük meg (remélhetőleg…). Persze nem kell valami túlbonyolított rendszerre gondolni, a kasztok elsősorban az életerő, a sebesség és az ellenállóképesség értékeit fogják diktálni, bár a 20-30 további képzettség és a körülbelül 15 extra cuccot rejtő speciális tárgy bőven elegendő lesz majdan teljességgel egyedi karakterünk megformálásához.
Már ebből is látszik, hogy a 4 nagy fejezetre tagolt pályaegyüttes nem a lineáris játékmenet jegyében készült, számos útvonal közül választhatunk majd (hol könnyebb, hol nehezebb továbbjutást biztosítva ezzel), természetesen a saját magunk által kialakított skill-kombinációnknak megfelelően. Egy egyszerű fiziológiai példával szemléltetve ez úgy néz ki, hogy ha mondjuk ugrási képességünkre „költöttük el" tapasztalati pontjainkat, könnyedén átszökkenhetünk egy magasabb szíklaormon, de ha inkább a víz alatti teherbírásunk növelését tartottunk előbbre, a part menti szörnyhordákat kerülhetjük el egyetlen levegővétellel. Persze egyetlen felturbózott tulajdonságunk sem képes minden ellenfél ellen hathatós védelmet nyújtani, tekintve, hogy a 3 fő csoporton belül (techno, szimbiotikus és démoni eredetű) 10-12 eltérő habitussal, intelligenciával felruházott monstrumtípus fog zaklatni: míg az egyik a távolból, magányosságából fakadó frusztrációját próbálja levezetni rajtunk egy-két elegánsan leadott mesterlövéssel, addig a másik társaival vérszomjas falka módjára próbál bekeríteni minket, mi több, előfordulhat, hogy leggyengébb társukat előreküldve kóstolgatnak tűzerőnk felmérése céljából!
Tudniillik, noha 10 fegyverből válogathatunk (ebből 5 a valóságban is létező modellek hű másai, a maradék fiktív eredetű), idővel – adott képességeink jegyében – akár tovább is fejleszthetjük őket, gyorsabb újratöltéssel, pontosabb célzással vagy épp ellenkezőleg, nagyobb szórással ízesítve további hentelésünket.

Ami azt illeti, érdekes egy egyveleget képez az év vége felé megjelenő Firestarter az FPS-ek (mily találó!) virtuális világában. Elvégre a szellemi börtönre épülő történet nem túl eredeti, RPG-elemekkel operáló játékmenetet is láttunk már a System Shock-ban, illetve a Deus Ex-ben (bár való igaz, nem 5 karakter szemszögéből!) mégis, a saját engine arra enged következtetni, hogy valami teljesen egyedit kívánnak létrehozni a fiúk – különben hagyták volna magukat beszorítani valamely neves grafikus motor (Quake, Unreal, LithTech) aktuális verziójának áthághatatlan korlátai közé.

Puma

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

▸ UBI SOFT ● UBI SOFT MONTREAL/RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.RAVEN-SHIELD.COM ◂

A VILÁGSIKERŰ SOROZAT ÚJABB TAGJA VERSENYRE HÍVJA A MŰFAJT – TAKTIKAI SHOOTER SOHA NEM VOLT MÉG ENNYIRE ÉLETSZAGÚ…

Tavaly szeptember óta a világ már nem olyan, mint előtte volt. A terrorizmus a TV-k képernyőjén, az újságok lapjain beköltözött otthonainkba, és az elmúlt hónapok afganisztáni eseményei hirtelen rájuk irányították a figyelmet azokra, akik eddig csak egy-egy rövid hír erejéig, egy túszdráma, egy repülőgép-eltérítés kapcsán kerültek pár pillanatra reflektorfénybe: a különlegesen kiképzett terroristaelhárító csapatok tagjaira.

Ezen csendes, óvatosan előrehaladó, ám halálos figurák bőrébe bújni mindig is izgalmas élményt jelentett az egyszerű játékosnak. Az olyan kitűnő munkák, mint a Delta Force, vagy a SWAT3 népszerűsítették a kommandós játékokat, népszerűbb nevén a taktikai shootereket. És persze a Rainbow Six, mely 1998 óta etalonja a műfajnak, és sokak szerint ez a legvalósághűbb ilyen játék. Ez, valamint a '99-es Rouge Spear és ezek összes kiegészítői rengeteg izgalmas órát szereztek már mindannyiunknak.

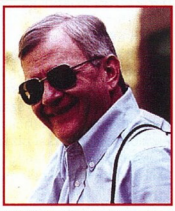
Májusi számunkban már egy rövid hír erejéig beszámoltunk a készülő újabb részről, mely a Raven Shield nevet viseli. Ott még Red Storm fejlesztésnek írtuk, most már hivatalosan a Ubi Soft Montreal a fejlesztő, hiszen a kiadó felvásárolta a Vörös Vihar teamet (nem kell azért megijedni, a játék a Red Storm aktív közreműködésével készül).

Mivel elég sok infó összegyűlt az új stuffról, itt az ideje, hogy kicsit jobban megismerkedjünk vele.

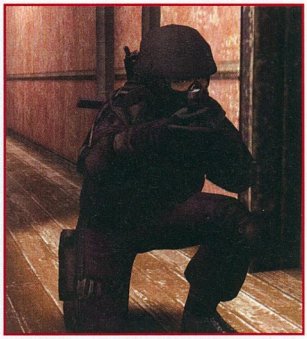
A játék az új generációs Unreal motorra épül, ám megfelelően módosítva és átdolgozva azt, aminek eredménye például a tökéletesen valósághű fegyvermodellezés, a lövedékek pontosan kiszámolt röppályáján át a minden egyes „műszerünk" viselkedését befolyásoló olyan tényezőkig, mint a csőhossz, az agy súlya, a visszarúgás, vagy a különféle tölténytárak és kiegészítő szerelvények hatásai.

Csuvi kollégám tavaly novemberi számunkban a Black Thorn bemutatójában a fejlesztők szemére vetette, hogy a táj megjelenítése már kissé csúnyácska, és hozzátette, hogy a RS2 „biztosan lélegzetelállító környezettel fog elkápráztatni minket". Nos, kedves Csuvi és mindenki, örömmel jelenthetem: igen! A környezet ezúttal életre kel, és olyan mellbevágóan realisztikus élményt kínál, mintha valóban ott lennénk az akció közepén. És ez nemcsak a szélben hajladozó fűszálakon, a kékes fényben ragyogó havas tájon, vagy az aprólékosan kidolgozott belső tereken mérhető le, hanem az alrendszereknek hála ezek minden elemén. Egyetlen példa: a legtöbb játékban az ajtóknak két állapota van: nyi-

TOM CLANCY



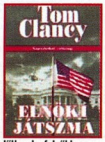
Thomas L. Clancy 1947. április 12. született Baltimore-ban, és sokáig biztosítási ügynökként kereste kenyerét, bár már egyetemi évei alatt is arról ábrándozott, hogy egyszer híres író lesz. Nos, erre nem kellett sokat várnia: 1984-ben jelent meg első könyve, a **Vadászat a Vörös Októberre**, mely azonnal világsikert aratott. Ebben a műben jelent meg regényeinek állandó szereplője, Jack Ryan, tőzsdeügynök és CIA tiszt. 1986-ban egy másik ismert íróval, Larry Bonddal közösen írták meg a **Red Storm Rising** című regényt (idehaza Vörös Vihar néven jelent meg). Clancy regényeiből három sikeres film született: Vadászat a Vörös Októberre, **Hazafias játékok**, **Végveszélyben**, és a legfrissebb, a **Sum of All Fears**. Clancy írásait a szakma új műfajként emlegette, így született meg a techno-triller kifejezés. Játékország is hamar felfigyelt az író tevékenységére, és már 1989-ben megjelent a Red Storm Rising-ből készült kitűnő tengeralattjáró-szimulátor, nem kisebb név tolmácsolásában, mint Sid Meier. 1996-ban aztán az író és Doug Littlejohns megalapította a Red Storm Entertainment nevű céget, nem titkoltan azzal a céllal, hogy Clancy regényeket bitesítsenek meg. Az első stuff az 1997-es **Tom Clancy's Politika**, mely két dologgal büszkélkedhet: az első játék, mely tisztán Java nyelven íródott, és az első online játék, mely szigorúan aktuálpolitikai eseményeket dolgoz fel. 1998-ban aztán jött a **Rainbow Six**, és a többi innentől már történelem…



tott, vagy csukott. Az RS2 ezzel szemben itt is tökéletes fizikai modellezést kínál: résnyire nyithatjuk az ajtót, hogy belessünk, vagy bedobjunk egy villanógránátot, majd tokostul berúgva azt elárasszuk a szobát embereinkkel.

A fejlesztők teljesen újratervezték a játékosok modelljét is, „újrabőrözve" a létező Unreal karaktereket, aprólékos részletességgel kidolgozott egyenruhákat rájuk aggatva. Emellé egy teljesen megújult mozgásrendszer is jár, például a létrákon lefele gyorsabban tudunk közlekedni, mivel le tudunk csúszni rajtuk, a kihajlások szöge és sebessége is változik, így kikukkanthatunk villámgyorsan egy sarok mögül, ha veszélyes a szitu, vagy hosszabban, ha nyugodtabb terepen szemlélődni akarunk, vagy

KÉPZELET ÉS VALÓSÁG



Tom Clancy neve legutóbb épp a tavaly szeptemberi terrortámadás kapcsán került ismét reflektorfénybe. 1994-es regényében, a Debt of Honour-ban (Becsületbeli adósság, magyarul Elnöki játszma néven jelent meg) egy japán pilóta Boeing 747-es gépét a Capitoliumba vezeti, ahol az amerikai elnök beszédet tart a szenátus és a képviselőház tagjai előtt, a legfelsőbb bíróság és a kormány jelenlétében…
A merénylet mögött egy befolyásos japán üzletember, Razio Yamata áll, aki meg akarja törni az USA egyeduralmát, miközben a II. világháborúban elvesztett családjáért is bosszút áll. Az egyezés tehát kísérteties, és sokan vádolták Clancy-t azzal, hogy regényével ötletet adott a terroristáknak – bár a történet az írói képzelet jócskán felülmúlták.
Hogy mennyire erős Clancy látomása, álljon itt egy idézet az Entertainment Weekly című magazinból, 1994-ből: *„Clancy legújabb regénye azokat a pénzügyi, politikai, katonai és személyes tévedéseket elemzi, melyek egy hatalmas háborúba taszíthatják Amerikát. Az egész olyan tapintható, hogy az ember szinte csodálja, miért nem történt meg eddig."*
Sajnos, megtörtént…

éppen célozni egy távolabbi ellenségre. És ami nagy örröm: végre le is hasalhatunk, ami bár lassabb haladást tesz lehetővé, ám ideális lőpozíciót kínál, így végre sniperünk kényelmesen teljesítheti feladatát. Mesterlövészünk egyébként fel lesz szerelve hőérzékelővel is, így a megfelelő fegyverrel „át tud látni" falakon és ajtókon is, és az új motornak hála szintén újratervezett az éjjellátó berendezések nyújtotta látvány is.

Ha már a fegyverekről esett szó, tessék megkapaszkodni: 57, nem elírás, ötvenhét szerszám képezi arzenálunkat! A fejlesztők szerint több fegyver lesz a játékban, mint egyes RPG-kben varázslat ☺. A való világ minden fontos tagja képviselteti magát, a szúró-vágó eszközöktől a kézifegyvereken át a „nehézgépekig", a különböző robbanószerektől, gránátoktól a taktikai eszközökig és a vegyifegyverekig.

Amint bevetjük bármelyiket, máris gyönyörködhetünk az Unreal motor „rag-doll" (rongybaba) alrendszerének áldásos hatásáról, mely a megsebezett vagy elhalálozott karakterek testének valós, a környezethez alkalmazkodó mozgásáról gondoskodik – nincs többé előregyártott halálanimáció! Ha valakit sikerül telibe kapnunk egy erkélyen valami erős ütésű fegyverrel, a figura könnyen átbucskázhat a korláton, majd az esés végén a becsapódó test megteszi hatását környezetére… Ha egy ajtó előtt ütünk ki egy rosszélettűt, teste nekicsapódik a nyílászárónak, majd ha az éppen kifelé nyílik, a test a gravitációnak és a fizikának engedelmeskedve „benyít" a szomszédos helyiségbe (és adott esetben bizony odaveri buksiját a padlóhoz).

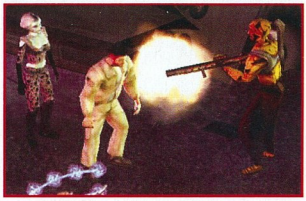
Persze ellenfeleink nem adják könnyen bőrüket, erről pedig a szintén csúcsra járatott AI van hivatva gondoskodni. A rosszfiúk kihasználják majd a környezet minden elemét a védekezésre, de ugyanígy minden NPC valósághűen „gondolkodik" – ide értve természetesen csapatunk tagjait is. Fantasztikus érzés lesz megfordulni, és nézni, ahogy társaink óvatosan felzárkóznak mögénk, miközben bekukkantanak minden sarok mögé, lehajolva osonnak át az ablakok alatt, lőpozícióba ereszkednek vagy lesnek ki az előttük álló társ mögül, leeresztve a fegyver csövét, nehogy véletlenül megsebezzék őt… Egy újabb alrendszer ugyanis minden egyes karakternél kiszámolja, mit láthat az éppen környezetéből, és az AI ennek alapján választja ki a megfelelő soron következő mozdulatot.

Mindezen technikai fejlesztések már-már feledtetik a cikkíróval, hogy sztorija is van ennek a játéknak, mégpedig nem is akármilyen, de hát ezt már megszokhattuk, a Tom Clancy név biztosíték a feszes ritmusú, regény- és filmszerű cselekményre. 15 küldetésünk lesz 12 térképen, a legkülönbözőbb antiterrorista feladatokkal, mint egy titkos vegyifegyver-raktár felkutatása, vagy egy bankot megszálló fegyveresek eliminálása és a túszok kiszabadítása.

Természetesen nem marad ki a multiplayer lehetőség, hiszen az R6 játékoknak ez az egyik nagy-nagy vonzereje. A fejlesztők a hagyományos üzemmódok mellett újabbakat is ígérnek, ám ezt egyelőre titokban tartják.

A Rainbow Six játékok mindig is kitűntek valósághűségükkel. Úgy tűnik, az új Unreal motorral ezt az eddig is magas mércét a Ubi Softnak most sikerül még feljebb tolnia. Az idén novemberi megjelenéssel kecsegtető játék olyan élményeket ígér, amire már nagyon régóta várunk: a Raven Shield már nem is egy egyszerű taktikai shooter, hanem egy igazi antiterrorista kiképzőprogram. A kalandvágyók ezután akár jelentkezhetnek is valamelyik igazi csapatba…

]{redenc



FARSCAPE

▸ SIMON & SCHUSTER ● RED LEMON STUDIOS ● WWW.FARSCAPE.COM ◂

REPÜLTÉL MÁR ÉLŐ ŰRHAJÓVAL? LŐTTÉL MÁR PLAZMAPUSKÁKKAL? TALÁLKOZTÁL MÁR IGAZI FÖLDKÍVÜLIVEL?

Bizonyosan mindenki emlékszik arra a sorozatra, amit a csigatelevízión sugároztak nem is olyan régen. Egy igazi sci-fi, megdöbbentő ötletekkel. A Red Lemon Studios most azon fáradozik, hogy alkalmunk legyen belekóstolni a Farscape által nyújtott világba. És kinek ne lenne kedve egy élő űrhajóval, Moya-val és a szívünkhöz nőtt csapattársakkal felfedezőútra indulni!?

A történetünk egy szerencsétlen kényszerleszállással kezdődik (hogy is másként?), ami azért is veszélyes, mert a landolásra kiszemelt bolygón éppen háború zajlik. A feladatunk az lesz, hogy valahogyan ellavírozzunk a háborúzó felek között. Azok, akik nézték a filmet, valószínűleg kíváncsiak arra, hogy mennyit ad vissza a játék a sorozat világából. A fejlesztők sok mindent elárultak ezzel kapcsolatban, de meglepetéseket is tartogatnak a játékosoknak.

Elsődlegesen John Crichton asztronauta szerepét fogjuk betölteni, de a csapatunkba kerülhet még Aeryn, Zhaan, D Argo, Chiana, és Rygel is. A könnyű irányítás miatt a third-person nézetet adták a játéknak, de ez nem az a Diablós fix kameraállást jelenti, hanem inkább a Dungeon Siege-féle mozgatós, zoomolós, kellemes irányíthatóságot. És ha már a kameráknál járunk, érdemes megnézni a képeket is, amiken a karakterek mozgása nem látszik, de az igen, mekkora igényességgel alkották meg őket. A progi szabadjára fogja engedni a grafikus kártyában lapuló erőt! A Muppet Show lényeinek alkotója (Jim Henson) adta a Farscape sorozatban nem látott, tizenhat új faját, és több mint negyven különböző idegenét is.

Az irányítás a „hack and slash" felé tolódik el – ami lényeges, hogy a space leütésével megállíthatjuk az időt, és karaktereinknek parancsokat adhatunk ki. A fegyverünkkel lehetőségünk lesz nem csak a kiszemelt célpontokra lőni, hanem tűz alatt tartani egész területeket is. Ez nagy segítséget jelenthet akkor, ha csapatunk szétszóródik, és várni kell, amíg mindenki be tud kapcsolódni a harcba. Csapatodba egyszerre három karaktert vehetsz be, akiket a képernyő alján lévő képükre kattintva tudsz majd aktiválni. Mindegyikőjük különböző tulajdonsággal és személyiséggel bír. Figyelni kell rájuk, mert például nem biztos, hogy hajlandóak a parancsainkat végrehajtani, esetenként jó nagy fejetlenséget okozva ezzel. Beszélni fognak, elmondják, hogy mi az, amit szeretnének, mit kívánnak, sőt, a játék végéig tanácsokkal fognak ellátni. Ezekből a „beszélgetésekből" tudhatjuk meg, hogy is kell velük bánni, hogy értékes tagjai legyenek „brigádunknak". A megunhatatlanságot is ez fogja biztosítani, szakterületeik, képességeik eltérőek lesznek, így például Rygel a tolvajlással kapcsolatos dolgokban remekel, míg Aeryn a fegyverekkel bánik jobban – ezzel egy kis stratégiai elemet is csempésztek a játékba. Képesek lesznek maguktól is cselekedni, megspórolva ezzel egy csomó visszatöltést, amit azért követhetünk el, mert későn klikkeltünk egy adott társra. Ha Chiana kezébe elsősegély-dobozt adunk, akkor bízhatunk benne, hogy nem fogja hagyni embereinket meghalni ☺.

A verbális kommunikáció nagyon fontos lesz a játékban, talán ez a legjelentősebb kalandelem. Mondhatni azt is, hogy úton-útfélen érdemes mindenkivel beszélgetésbe elegyednünk, mert szinte biztosak lehetünk abban, hogy valami érdekeset fog felfedni előttünk. A felszerelési tárgyakat átvizsgálva találkozhatunk majd azzal a jelenséggel, hogy a fegyverek különböző színekben pompáznak – a színek a sebzés módját lesznek hivatottak szimbolizálni – bizonyos ellenfelek ellenállnak bizonyos sebzéseknek. Páncélokat, gyilkoló eszközöket vásárlással, lopással vagy egyszerűen sasszemünkkel szerezhetünk magunknak. Az ígéretek szerint a játék 60%-a a harcra, 25%-a felfedezésre, rejtvények megfejtésére, és 15%-a lopásra, cselekre, „turpisságokra" fog épülni.
Először az idei E3-on találkozhattak vele a szerencsésebbek, de hogy mennyire lesz majd átütő sikere, az még rejtély.

_LL_

CD GALAXIS

PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

Grandia 2 — 6 990,-

Morrowind — 6 990,-

Everquest Gold — 9 990,-

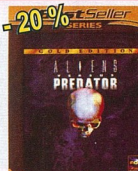
Jedi Knight 2 — 9 490,-

Grand Theft Auto 3 — 10 990,-

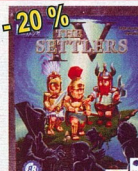
Empire Earth (H) — 7 990,-

Blood Omen 2 — 8 990,-

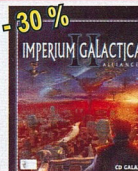
ÓRIÁSI NYÁRINDÍTÓ KEDVEZMÉNYEK!



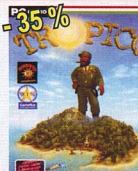
Aliens vs Predator Gold — 2 390,-



Settlers 4 (H) — 4 990,-



Imperium Galactica 2 (H) — 1 990,-



Tropico (H) — 4 990,-

Panzer General 3 SE — 2 990,-

Colin McRae Rally 2 — 4 990,-

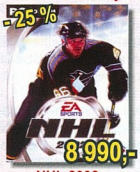
Black & White — 8 990,-

Half-Life Gunman — 2 390,-

Emperor — 8 990,-

Half-Life Gen. 3 — 7 990,-

Theocracy — 1 390,-

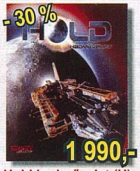


NHL 2002 — 8 990,-

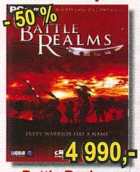
IL-2 Sturmovik — 5 990,-

Diablo 2 + LOD + póló — 10 990,-

Europa Universal. (H) — 2 990,-



Hold hadművelet (H) — 1 990,-

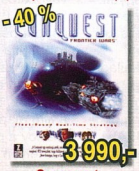


Battle Realms — 4 990,-

Daikatana — 1 990,-

Rogue Spear — 1 990,-

Rogue Spear: Black T. — 3 990,-



Conquest — 3 990,-

Kohan — 1 990,-

Ítéletnap — 3 990,-

Majmok bolygója — 4 990,-

CSAK NÁLUNK!

20-50 % kedvezmény
a legtöbb DVD filmre!

Minden DVD film
akciós áron!

Született gyilkosok — 3 990,-

Mélység titka — 4 990,-

TOVÁBBI MEGLEPETÉSEK!

Fantasztikus nyárindító árkedvezményekkel várunk minden kedves vásárlónkat üzleteinkben, valamennyi nálunk kapható termékkörre vonatkozóan:

PC-s játékprogramok
PC-s multimédia
X-Box, PS2 és GC játékok
DVD filmek
PC és konzol kiegészítők

MICROSOFT NYEREMÉNYJÁTÉK!

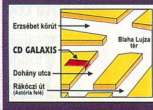
Vásároljon július végéig nálunk min. 15.000 Ft-ért MS játékot, hogy megnyerhesd* a SW ForceFeedback kormányt

* Részletek az üzleteinkben.

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18

Csomagküldés: 479-0933

Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert
a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvételtel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Akcióink a készletek erejéig tartanak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.
A feltüntetett árak a TOP akciós, áfás árak, és a jelzett kedvezményt már tartalmazzák.

THE SUM OF ALL FEARS

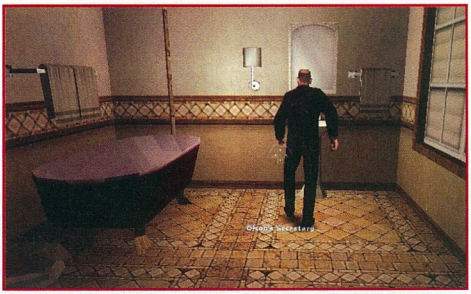
UBI SOFT ● RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.SUMOFALLFEARS.UBI.COM

ISMÉT EGY JÓFAJTA TOM CLANCY JÁTÉK, VISZONYLAG KEVÉS ÚJDONSÁGGAL. KIEGÉSZÍTŐ LEMEZKÉNT JOBBAN TUDTUNK VOLNA ÖRÜLNI NEKI.

A Red Storm Entertainment repertoárja új taggal bővült, legalábbis a terroristaellenes programok tekintetében. Lassacskán már rendesen meg kell erőltetni agyacskánkat, ha a sor legelejére akarunk visszatekinteni. Felsorolni végképp nem akarom ismét az összeset, aki kíváncsi rá, vegye kézbe a januári számot és olvassa el a Ghost Recon cikket ☺. Arra bizonyára mindenki felfigyelt, hogy ezek a játékok túl gyorsan jelennek meg a játékipar piacán. Ez pedig sajnos két dolgot tükröz. Az egyik, hogy a játékok meglehetősen kurták, valamint technikailag nincs nagy különbség köztük.
Eme bevezetőnek szánt rész végére még idekívánkozik az a tény is, hogy azonos címmel éppen most kezdték el vetíteni (USA) azt a filmet, aminek alaptörténete ugyanaz, mint a játéké. Főszerepben Ben Affleck és Morgan Freeman figyel és kergeti a terroristákat ☺.

Mivel két oldalacska jutott a játékra, ezért vágjunk is bele hamar a közepébe. Aki játszott már a Ghost Reconnal, az első ránézésre annak kiegészítő lemezének fogja nézni a progit. Ez annak köszönhető, hogy a grafikus motor egy az egyben át lett véve, és egy kis javítást eszközöltek rajta pluszban a srácok. Ez természetesen nem baj, hiszen nagyszerűen néz ki a játék és még magasabb felbontásban is jól fut. Amiben jelentősen különbözik az elődtől, az a feladatok típusa, hiszen a Ghost Reconban legtöbbször erdőben, mezőkön böklászunk. Itt ez teljesen eltűnik, és hatalmas épületkomplexusokban harcolunk az ellenféllel. Mindez sajnos magával vonja azt a problémát, hogy a feladatok korántsem annyira változatosak, mint a Ghost Recon esetében. Szomorú, de így van. Két-három három fős csapat beront az épületbe, majd felveszi–felrobbantja–megöli a célpontot és közben leszedi az ott kódorgó ellenfeleket. Természetesen szoros háttértörténetet kapunk a játékhoz, ami azonban elég egyszerű, pedig a film alapján elmondhatom, hogy Tom Clancy a politikai csűrés-csavarásban az első helyen áll. Azonban nagyon ne keseredjünk neki, hiszen a helyszínek kárpótolnak mindenért. Számos földrészen landolhatunk, majd vághatunk neki a küldetésnek. Ebbe beletartozik mind az amerikai tv-társaság épülete, a dollármilliomos ranch-e, valamint a főmuksi bécsi palotája.
Itt meg kell állnom egy pillanatra és külön kihangsúlyozni azt a tényt, hogy a pályaszerkesztők értették a dolgukat. A kidolgozottság már olyan részletekbe nyúlik, hogy csodálkoztam, miért nincs a plazma TV távirányítója az asztalon ☺. Hihetetlenül életszerű az elénk táruló kép, ami elsősorban a fotórealisztikus textúráknak köszönhető. Egyszerűen nehéz benne akármilyen hibát is találni. Mindehhez nem kell erőmű, hiszen egy GeForce 2-vel, egy GHz környéki géppel simán elfut max. beállítások mellett is 1024x768-ban.

Ha már ennyire belemelegedtünk a technikai dolgok forszírozásába, akkor kitérnék a hanghatásokra is. Sok-sok program esetében hiába ikszeljük be a setup-ban, hogy igen, igen, nekünk bizony van EAX-et támogató szerkentyűnk, az nem sok mindent mutat meg a programban a technika adta lehetőségekből. Itt szerencsére másképp van. A beton alagsorban leadott sorozatok kegyetlenül élethűen visszhangzanak körülöttünk, a fémbe csapódó golyók hallatán akaratlanul is lehúzzuk a fejünket, a puha szőnyeggel borított szobák kényelmesen elnyelik a fegyverek ütötte zajt, a kőfolyosókon pedig a visszhang mellett szinte odaképzeljük a golyók nyomán repkedő apró kődarabokat. Egyszóval dolgozik a kártya rendesen, van miért ikszelnünk ☺. A fegyverek hangjait már megszokhattuk az előző részek esetén, azaz a tökéletességet súrolják a hangszórókba berobbanó sorozatok, vagy a hangtompítós MP4 kis pukkanásai. Ezzel a résszel tökéletesen elégedett voltam. A háttérzenét tekintve meglehetősen kis számú repertoárból válogat a program, de pl. küldetések alatt csak zavaró lenne,



ezért ott nem is kapunk semmi ilyesmit. Ami hiányzott az audiovizuális élményből, az a küldetések között átvezető animáció. A játék kiírja, hogy „jaj-de-jók-voltunk-minden-frankó", és kész. Hogy hogyan repül a levegőbe a gyémántbánya fegyverraktára, vagy hogyan száll le helikopterünk az afrikai támaszponton, az hiányzik. Ezek talán nem tűnnek nagyon fontosnak, de pár másodperc is rendkívül fel tudja dobni a hangulatot, és a küldetések végén láthatnánk az EREDMÉNYT is, nem csak a következő küldetés ablakát. Ezért kár volt.

Sikerült eljutni a játék mit és hogyan részéhez. Kezdjük az elején, persze csak röviden. A főmenüben található szokásos gyakorlás, hadjárat (campaign), beállítások (options) menük mellett találhatunk egy gyors küldetés (quick mission) nevezetű sort is, ahol az engedélyezett küldetéseket játszhatjuk le megint, tetszőleges erősségi fokon és felszereléssel. Ami itt külön poén, hogy három mód közül is választhatunk: mission, firefight, lonewolf. Az elsőt nagyon nem kell magyarázni, hiszen ugyanazok a szabályok, mint a rendes hadjárat esetén. A firefight esetén tömérdek ellenfél esik nekünk és nincs más dolgunk, mint eljutni a kijáratig ☺. Míg a magányos farkas (lonewolf) opció szintén magáért beszél.
A menüben ezen kívül találunk egy visszajátszási részt (Replays) is, ahol a játék közben automatikusan rögzített demót tudjuk megtekinteni. Fontos tudni, hogy a demo felvétele minden mentett állás töltésénél újrakezdődik. A többjátékos rész (multiplayer) opcióval később foglalkozom.

Mint rutinos kommandósoknak, nem lesz új számunkra a kezelőfelület. A küldetések egy szóbeli tájékoztatóval kezdődnek, ahol elmondják, hogy éppen mit is kell csinálnunk. Ezt ezek után részletesen meg is tekinthetjük az objectives fül alatt, ahol képi infót is kapunk, hogy mi hogyan néz ki. Majd következhet embereink felszerelése. Ez a jelen esetben nagymértékben egyszerűsödött, hiszen nem darabonként kell kiválogatnunk a cuccot, hanem előre elkészített csomagokra kell csak klikkelnünk. Ekkor rögtön láthatjuk, hogy melyik csapattag melyik fegyverrel fog rohangálni, valamint minden fegyverről egy rövid infót kapunk. Pl. lopakodós szett esetében minden fegyveren van hangtompító, míg egy nyílt támadáshoz használt szettben ott figyel a gránátvető a fegyverünk csöve alatt. Ez egyrészt megkönnyíti munkánkat, másrészt a program sosem ajánl fel szettet, így némelyik teljesen feleslegesnek tűnik. Pl. mesterlövészpuska épületeken belül elég ritkán hasznos…
Fegyverek tekintetében nagyon nem fogunk hasra esni, de érzésem szerint nem is kell több. Találunk spec ops MP4-et, ami nekem a kedvencem volt a jó zoomolási lehetősége miatt, de mehetünk shotgunnal, M16/M203-mal, vagy a furcsa kinézetű 5.7 mm-es SMG-vel. Nagy különbségeket nem fogunk találni, kivéve, ha hangtompítós cucc kell ☺. Kinézetben és hanghatások tekintetében mindegyik nagyon jól sikerült, és adja a megfelelő érzést. De tulajdonképpen ezen nem is csodálkozhatunk, hiszen a Red Storm nagyon ért ehhez is.

Játékmenet tekintetében az alapvető speciális módszereket kell alkalmaznunk, és nem lehet baj. Ez tulajdonképpen a lopakodást, valamint a villanógránátok használatát jelenti. Ez utóbbi nagyon hatásos, ha jól alkalmazzuk. A legkínosabb helyek az ajtók, ahol nem tudhatjuk, hogy a bent lévő tag éppen merre felé tekinget. Így egy begurított gránát jót fog tenni az egészségünknek. A robbanás után 4-5 másodpercnyi időnk van lőni, utána már kitisztul az illető látása. Csapattagjainkat nem érdemes előre küldeni, mert általában nem elég ügyesek, és egy lesben álló terrorista simán leszedi őket. Irányítási lehetőségünk egyébként sem sok van, hiszen a Ghost Reconnal ellentétben itt csak saját csapatunk embereit irányíthatjuk, a többiek a küldetés terve szerint mozognak. Ez annyit takar, hogy ki tudjuk nyittatni az ajtókat, bedobatni gránátot, beküldeni az arcokat, hogy tisztítsák meg a terepet, jöjjenek szorosabban, vagy éppen álljanak meg. Profi stratégák ezt nem fogják jó néven venni, de az akció részt jobban kedvelők örülhetnek, hiszen a súlypont így a harcra tevődik át. Nekem tetszett így is, bár nem sok hasznát vettem embereimnek.

A többjátékos rész (multiplayer) számos meglepetést tartogat, ami már régóta hiányzott. Az egyik természetesen az, hogy saját szervert indíthatunk. Mégpedig úgy is, hogy mi magunk nem játszunk. A másik, hogy négy, előre gyártott többjátékos pályát is találunk pluszban az eddigiek mellett. Ezeken lehet kooperatív módban játszani küldetést, recon-t, vagy a már említett firefight-ot. Szóló esetben ötféle mód is a belépők rendelkezésére áll: sharpshooter, last man standing, king of the hill, cat and mouse. Ugyanezeket találjuk csapatalapú beállítás esetén is, plusz kapunk még egy siege és domination opciót. Ezekről most nem írok részletesen, hiszen minden, neten játszó játékos ismeri őket; számos játékban előfordultak már. A szerver pillanatok alatt beállítható és máris lehet egymás ellen mérkőzni. Ez az opció nagyjából pótolja az egyjátékos mód rövidségéből származó hibát, hiszen nem lehet olyan hosszú egyjátékos módot írni, hogy elég legyen mindenkinek ☺.

Hibaként egyedül az AI-t említhetném, mely néha katasztrofálisra sikerült, néhol viszont nagyon jól üzemel, így összességében felemás módon teljesít. A kinézettel, kezelhetőséggel nem volt probléma, úgy jó, ahogy van. Amit még kifogásolni lehet, az inkább a fejlesztő cég vállalati stratégiája, hiszen minden egyes alkalommal mint külön játék jelentetik azokat a programokat, amik jórészt egy kiegészítőként funkcionálhatnának.
Aki kedveli a műfajt, az ne hagyja ki semmiképpen sem. A csak az akció miatt nekiinduló játékosok kevésnek fogják találni az egyjátékos módot, viszont a többjátékos mód inkább az elkötelezetteknek szól. Mindenesetre remélem, hogy egy átfogó képet adtam a lehetőségekről. Jó hír a konzolos arcoknak, hogy PS2 és Xbox verzió is valószínű.

Ch00ler

ÖLJ MEG MINDEN ROSSZFIÚT

A játék sikeres lesz, ez nem kétséges. Egyrészt a tartalom, másrészt a film miatt is, ami szintén nem egy rossz darab. Az őszi sajnálatos események hatása is meglátszik a programon, ugyanis az összes bevezetőben azt sulykolják az agyunkba, hogy minden terroristának pusztulnia kell, ne hagyjunk életben senkit. Ez nem meglepő, hiszen nem a körzeti óvoda kibelyezett tagozatának kirándulásán veszünk részt. Ennek ellenére kicsit soknak tartom ezt a „nevelést".

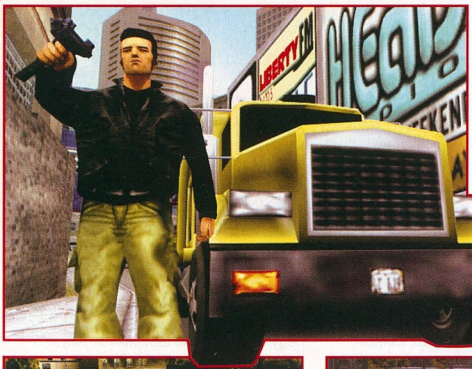
ÉRTÉKELÉS

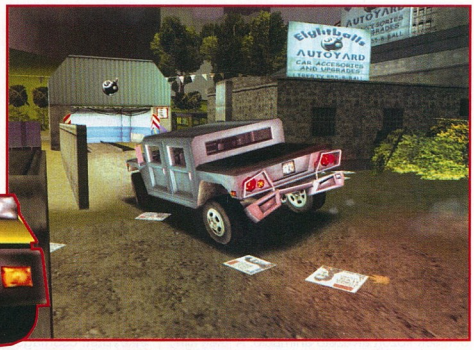
MINIMUM CONFIG: Celeron 450, 128 MB RAM, 16 MB VGA, 850 MB HDD **JAVASLAT:** Gigahertz körüli processzor, és dupla mennyiségű RAM az igazi, meg egy legalább GeForce2-es grafikus kártya.

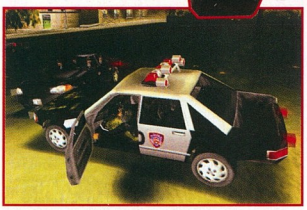
Grafika
Játékélmény
Többjátékos mód

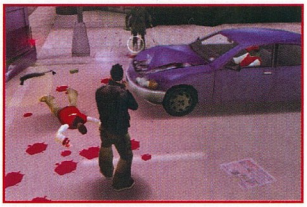
Rövid
Átvezető videók hiánya

86%









GRAND THEFT AUTO 3

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● ROCKSTAR STUDIOS ● WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3 ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

A JÁTÉK, AMELYET NEM FOGSZ FELDOBNI A POLCRA A VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN, HANEM ÚJRA ÉS ÚJRA ELŐVESZED. NEM IS EGY JÁTÉK, EGYSZERRE MINIMUM KETTŐ. VAGY KI TUDJA, HÁNY…

Száguldó életünk zakatoló vonatán ülve, az elsuhanó tájat nézve sóhajtozhatunk, hogy állomásról állomásra, napról napra öregebbek leszünk. Ám nézhetjük optimistábban is a helyzetet: az a jó benne, hogy azok a dolgok, amelyekre oly régóta várunk, előbb-utóbb felbukkannak a horizonton. Így kopogott be dohos kis fülkémbe egy régóta várt játék, és megkérdezte: van e szabad hely. Én legszívesebben meghúztam volna a vészféket, hogy megállítsam az időt, míg a kedves jövevénnyel foglalkozom. Ám inkább bezártam az ajtót, behúztam a függönyöket, és mesélni kezdtem…

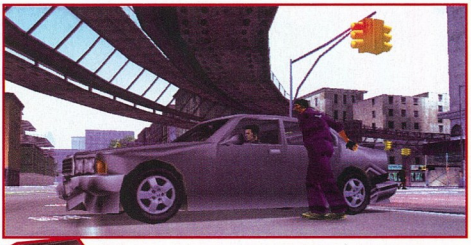
Elmeséltem, hogy robogott be hozzám barátom jó öt éve egy lemezt lobogtatva, hogy ezt nézzem meg, ilyet még nem láttam… Igaza volt, a játékba első látásra beleszerettem. Ez volt a GTA, látogatóm nagymamája, amelyben végre belekóstolhattunk a „sötét oldal" üzelmeibe is autókat rabolva, bandákat segítve, menekülve a rendőrség elől. A grafika felülnézeti 2.5D, a hangulat utolérhetetlen. Az anyuka, a GTA2 aztán kissé ódivatúan öltözködve nem aratott a kifutón nagy tetszést, és sokan azt hitték, pártában marad, és kihal a família. Ám szerencsére nem így történt, az utód megszületett, és elmondhatom róla: igazi szerelemgyerek, valódi szépség, a nemes ősök minden kellemes vonásával, ám színtisztán modern, vagány csaj.

Már anyuka is a PlayStation-ös rokonságnak mutatkozott be először, és lánya is követte a családi hagyományt, ráadásul a PS2 tulajok már tavaly október óta élvezhetik társaságát. Hogy milyen jól sikerült gyerek, arra két adat: a tavalyi játékfejlesztő konferencián, San Jose-ban elnyerte az Év Játéka kitüntető címet a Black&White, a Halo, az Ico és a Max Payne előtt, plusz besöpörte az Excellence in Game Design díjat is. Eleddig minden konzolos eladási rekordot megdöntött, sőt május 20-án történelmet írt, mivel a világon elsőként nyerte el az eladásokat rangsoroló ELSPA dupla platina díját, mely 600 ezer eladott példány után jár.

A GTA3 felépítése az, ami egyedivé és szenzációssá teszi a játékot. Alapból van egy sztorivonal: főhősünk szökött bűnöző, aki kapcsolatba kerül Liberty City alvilágának meghatározó figuráival, és kisebb-nagyobb összegekért küldetéseket vállal be, melyek között az egyszerű fuvarozástól a bérgyilkosságig minden megtalálható. Ahogy hírnevünk nő, úgy keltjük fel az érdeklődését más és más bandavezéreknek, így hamarosan számos csábító ajánlat közül válogathatunk. És ez a lényeg: az, hogy mikor, kihez megyünk küldetést vállalni, és ezt mi módon tesszük meg, abszolút rajtunk múlik. Ha úri kedvünk úgy tartja, hetekig furikázhatunk a városban. (Érdemes a sétakocsikázást rögtön a játék elején megejteni, és megtanulni a főbb irányponto [kórház, roncstelep, kikötő stb.] helyét.) Ha tetszik, *Carmageddon* stílusú ámokfutást rendezhetünk a város utcáin, gyalogosokra vadászva, és összetörve mindent, amit lehet. Ha szolid őrjöngésre vágyunk, kirúgjuk magunk alól a verdát, és puszta ökölllel, vagy a 11 fegyver egyikével (baseball-ütő, pisztoly, AK47, M16, Uzi, puska, távcsöves mesterlövész fegyver, rakétavető, lángszóró, kézigránát, Molotov-koktél) irtjuk a jónépet – ez is egy pénzszerzési lehetőség. Látványos autós bemutatókat is rögtönözhetünk, találunk épp elég ugratót

NVIDIA + XP TULAJOK, FIGYELEM!

Sajnos a játék menet közben kiakadhat, ha nVidia alapú kártyával játszuk Windows XP alatt. (Kék halál, kidumpolás, nekem előfordult…). Nos, a jelenséget a d3d8.dll nevű rendszerfájl okozza. Ennek javítására egyetlen mód van: egy patch, melyet a http://download.microsoft.com/download/whistler/Patch/Q306678/WXP/EN-US/Q306678_WXP_SP1_x86_ENU.exe címről tölthetünk le. (Egyébként ugyanez előfordult nálam a Freedom Force alatt is, a patch mindkét játéknál elhárította a hibát!)



mindenfelé, egy-egy jól kivitelezett gyakorlat szépen hoz a konyhára, sőt még a magassvasútra is felugrathatunk! De az érzékenyebb lelkűek népjóléti közmunkát is elvállalhatnak: a lopott taxival hagyományos személyfuvarozást végezhetünk (bár elég húzós idő alatt kell célba érnünk utasunkkal, ám kitűnő lehetőség a város megismerésére!), a kórház elöl elkötött mentőautóval óvatos betegszállításért kaphatunk fizetést, a tűzoltóautó lopása után mehetünk oltanimenteni, a rendőrautó volánja mögött pedig igazi amerikai zsaruakciók részesei lehetünk (ha nem vagyunk erőszakhívők, és felszaladunk a járdára, támaszkodjunk rá a dudára, a járókelők rutinosan és látványosan ugrálnak félre az autónk elől – a fenti autóknál a hosszú dudálást követően kapcsolhatjuk be a szirénát).

További lehetőségek nyílnak különféle „tokenek" felvételével, például egy halálfejes zsetont összeszedve egy páncélöklöt kapunk, hogy azzal másfél perc alatt 15 kínai rosszfiút leszedjünk. Aztán vannak autók, melyekbe beülve hasonló feladatokat kell megoldani (rövid idő alatt 12 ellenőrző pont bejárása, vagy kis távirányítású, bombával preparált autókkal minél több gangjármű felrobbantása másfél perc alatt), és vár ránk 100 db, a város legkülönbözőbb helyén elrejtett csomag is, ezekért nemcsak pénzt kapunk – 10 darabonként egy-egy újratermelődő fegyver jelenik meg búvóhelyünknél! (Lásd keretes írásunk!) És még valami: tudunk futni is egy gomb lenyomásával, ám karakterünk egy idő után lelassít, elfogy az ereje. Ám állóképességét fokozhatjuk – minél többet sétafikálunk, annál erősebb lesz, és nagyobb távolságra tud majd futni (ez főleg meneküléseknél hasznos), így érdemes a játék elején elkezdeni a csomagkeresést – gyalogszerrel…

Fentieket fokozni is tudom még: csörgő telefonokat felkapva mellékküldetéseket is teljesíthetünk, mint például egy autóverseny a Diablo gang legjobbjaival, értékes pénzjutalomért. És mindemellett van egy személyhívónk is (pager), melyen időnként ilyesforma üzeneteket kapunk: „Jó árat fizetünk új vagy használt mentőautóért. Hozd az árut a kikötőbe, az északkeleti daruhoz." Ilyenkor mehetünk a kórházhoz, és amint a mágneses daru a hajóra emeli a még meleg járművet, máris gazdagabbak lettünk 1500 dollárral…

A pénzünk költésére is számtalan módszer van: vásárolhatunk jófajta fegyvert, a szívünkhöz nőtt, ám „forró" autót egy ezresért cserébe átdukkóztathatjuk, hogy tulaja sem ismer rá, sőt – az egyébként 100 ponton álló életerőnket 125-re tornázhatjuk, ha felszedünk egy prostit (ne taxival, teherautóval vagy „önkormányzati gépjárművel" próbálkozzunk!), és elvisszük valami félreeső helyre… (Az „esemény" után aztán korrekt módon pár ütéssel visszavehetjük a leányzótól a pénzünket is ☺).

Természetesen azért a játék a küldetésekről szól, hiszen csak akkor nyílik meg a többi városrészbe vezető út, ha a sztoriban eljutunk odáig. És a küldetések befolyásolják a város hozzánk való viszonyát is: Tony, az olasz maffiafőnök kápója például a kínai bűnszövetkezettel, a Triáddal áll harcban, és neki dolgozva hamarosan „persona non grata", azaz nemkívánatos személy leszünk a ferde szemekben – felbukkanásunkat a kínai negyedben, Chinatown-ban heves golyózápor és a járókelők sikítozása, majd fejvesztett menekülése kíséri, és ha lassítunk, rögtön kiráncigálnak a kocsiból…

Mindezen akciók közben persze óhatatlanul felhívhatjuk magunkra a rendfenntartó erők figyelmét, és ilyenkor látványos autósüldözés veszi kezdetét. Megint csak rajtunk áll, mi lesz a sztori vége: ha egy lopott autó miatt körözünk minket, vagy a fent említett átfényeztetést választjuk (ez egyébként teljes nagygenerált is jelent), vagy leviszszük a kocsit a roncstelepre, ahol bezúzzák azt, vagy egyszerűen sorsára hagyjuk a forró verdát, és berohanunk a nagyváros betondzsungelébe. De választhatjuk a kemény meccset is, sűrű autóváltásokkal, utcai lövöldözésekkel és verekedésekkel tarkított akciófilmet rögtönözhetünk, ha jól csinálјuk, hamarosan már helikopterről is üldöznek minket... Hogy mennyire vagyunk sárosak, azt a hat csillagból álló kijelző mutatja (ezek az USA-ban rendszeresített, filmekből ismerős rendőrjelvények), ám ezt lehet csökkenteni az itt-ott megtalálható csillag tokenek begyűjtésével, a rendőrök szeme elől a város túlfelébe történő átszáguldással, vagy például az említett átfényezéssel, mely egyből két csillagot elvesz.
Egyébként az ötcsillagos minősítés után [ehhez a zsarukat kell osztani, majd leszedni

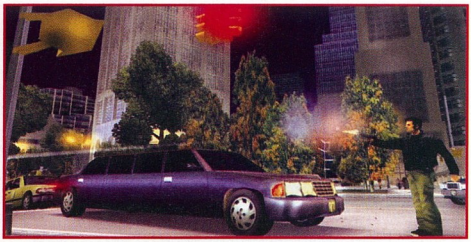
A GTA TÖRTÉNETE

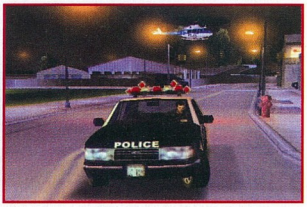
1996 októberében jelent meg a Grand Theft Auto, melyben három városban bűnözhettünk kedvünkre. Az első terepünk Liberty City, mely leginkább New York Cityre hajaz. A második San Andreas, és amint meglátjuk a hidat, mely erősen hasonlít a Golden Gate-re, nem lehet kétséges mibenléte. A harmadik helyszínünk Vice City, a bűn városa. Hamarosan megjelent a küldetéslemez is, GTA: London címen, majd a GTA2 megjelenésekor ennek ingyenes kiegészítő lemeze ☺, GTA: London 1969 néven.
A GTA2 először PSX-re jelent meg, ezt követte a PC-s verzió. Immáron egyetlen jövőbéli város volt a helyszín, három kerülettel. Területenként három bandával léphettünk kapcsolatba, és szolgálhattuk az ő érdekeiket, melyre a koronát a rivális banda fejének vételével tehettük fel.

REJTETT CSOMAGOK

A 100 elrejtett csomag összeszedése és az autós feladatok megoldása (Id. másik box-ot) nemcsak pénzjutalommal, hanem még értékesebb díjakkal gazdagíthat minket! Íme a lista:

Rejtett csomagok (mindegyik 1000 dollárt ér, minden 10. után egy-egy újratermelődő fegyver jelenik meg a búvóhelyünknél!)
10 = Pisztoly
20 = Uzi
30 = Kézigránát
40 = Puska
50 = Páncél (100 egység)
60 = Molotov koktél
70 = AK-47
80 = Mesterlövész fegyver
90 = M16
100 = Rakétavető és egymillió (!) dollár jutalom





a helikoptert] már az FBI is üldözőbe vesz minket, és aki, bocsánat a kifejezésért, tökös legény, elkötheti a szövetségiek autóját is – ehhez „csak" a négy, felfegyverzett ügynököt kell lezúzni ☺. A hatodik csillagnál megérkezik a hadsereg is, ideális alkalom egy tank ellopására…

Itt azért hadd szúrjak közbe egy megjegyzést: mint a fentiekből kiderült, ez nem egy „szedj össze 40 szívecskét és mentsd meg a királylányt" típusú stuff. Erőszakos, véres akciójáték, felnőtteknek és felnőtt lelkűeknek! A vért ugyan ki lehet kapcsolni jelszavasan (a német verzióban az ottani törvények miatt egyáltalán nincs is), ám attól még megmarad a rendőrvadászat, az autólopás és más köztörvényes bűnözés, mint a mindennapi élet szerves és természetes része. Szóval, én szóltam…

Mint fent írtam, érdemes alaposan megismernünk a várost. A képernyő bal alsó sarkában lévő kis kijelzőn láthatjuk pozícionkat, és néhány főbb irányponton, de sajnos teljes térkép nincs a játékban (bár nyomtatott verzió van a dobozban, de ki ér rá böngészni sűrű golyózáporban ☺), így jól meg kell tanulnunk a nagyváros minden szögletét, hiszen ennek ismerete létfontosságú lehet mindenféle akciónál. Hasznos lesz tudnunk a különféle átjárók helyét, amellyel lerövidíthetjük útjainkat (ezek nincsenek feltüntetve a térképen), és főleg azt, hogy bizonyos járműveket hol találhatunk meg. (Ha elkötjük valamelyik parkoló gépet, bizonyos idő után más külcsínnel ugyan, de „újratermelődik", így mindig vár ránk egy kamion a kikötőben, vagy egy sportautó a portlandi autószalonban, csak be kell zúzni a kirakatot…)

Meglehetősen érdekes a mentési szisztéma is. Küldetés közben sajnos nem tudunk menteni (szívunk majd ezért épp eleget…), csak a „szabadúszó" üzemmódban. Ilyenkor el kell jutnunk a város szélén található búvóhelyünkhöz, és besétálni az ajtón, így tudjuk elérni a 8 mentési helyet. Ha mentés előtt az itt lévő garázsban leparkolunk, a visszatöltés után meglesz a verda is.

Szerencsére ennyi csupán, ami a konzolos előéletre utal, a készítők az eltelt fél év alatt igazán jól vizsgáztak portolásból – a végeredmény egy teljesen PC-s játék, melynek legfőbb ismérve a kényelmes, egér + billentyűs irányítás, természetesen mindenféle játékirányító eszköz támogatása mellett. Az előző bekezdéshez még annyit, hogy a játék indulása, a mentés–betöltés olyan gyors, amilyet én már rég láttam – újabb taps, fiúk!

A grafikai kivitelezés a megfelelő, a jó és a kitűnő között változik, utóbbinak árnyoldala is akad, de erről később. Egyrészt van Liberty City, egy valódi, élő, lélegző hatalmas (!) város. Döbbenetes hatású az utcákat járni, és részese lenni a mindennapoknak. Az épületek egyediek, és jellemzőek arra a városrészre, ahol állnak. A város három nagy területre oszlik. Portland az ipari övezet, ahol sok szegénnyel és munkanélkülivel találkozunk, igazán gyors autót itt csak a bandatagoknál találunk. A város központja Staunton Island, hatalmas felhőkarcolókkal, kereskedelmi központokkal és gazdag üzletemberekkel, jól szituált lakókkal. A leggazdagabb rész Shoreside Vale, pompás villákkal és luxuslakásokkal, tehetős polgárokkal és méregdrága sportautókkal, és itt található a repülőtér is. A három rész között autóval hídon vagy alagúton át, gyalogosan a metrón vagy vízi úton, motorcsónakkal közlekedhetünk.

A járművek nagyon jól kidolgozottak, részletgazdag grafikával találkozunk. Az „emberanyag" már kevésbé változatos, területenként úgy egy tucatnyi, kevés poligonból megrajzolt karakter számtalan példánya népesíti be a várost (hmm…a klónok támadása ☺). A taxisok például ugyanazon szikh nemzetség tagjai, bevallom, kissé unalmas, amikor már a századik piros turbános, szakállas figurát rángálják ki a volán mögül..☺ Egyformák a kék kezeslábasban tüsténkedő kínaiak és a szürke öltönyös maffiózók is, és a sarki lányokból is csupán két fajta közül választhatunk. Ennek persze előnye is akad, hiszen messziről felismerhetjük célpontjainkat vagy ellenségeinket.

Szerencsére a fontosabb szereplők egyediek, és a játék motorjával „vetített" mozikban nagyon jól „szerepelnek", bár nyaktól lefelé kissé után néznek ki (főleg a kezek), ám az arcuk, a mimikájuk és a hangjuk, hanghordozásuk igencsak karakteres – ez utóbbit olyan kitűnő sztároknak köszönhetjük, mint például Robert Loggia, Kyle MacLachlan, Michael Madsen, Joe Pantoliano vagy Michael Rapaport – összesen 64 személy, színészek és a készítők hangját hallhatjuk–élvezhetjük.

AUTÓS KÜLDETÉSEK

Taxi: 100 sikeres fuvar (nem zsinórban, összesen!) után egy új típusú taxi készül el Harwoodban!

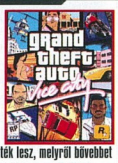
Mentőautó: 50 sérült sikeres kórházba szállítása után egy 100 egységes életerő token (piros szíves) jelenik meg a rejtekhelyünknél, 100 sérült befuvarozása után pedig egy adrenalin token. Ha a mentős küldetés mind a 12 szintjét teljesítjük, jutalmunk végtelen futás, azaz bármennyit is sprintelünk, soha nem fáradunk el!

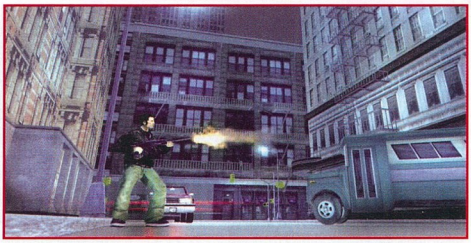
Tűzoltó autó: Ha mindhárom terület összes városrészében eloltunk 30 tüzet, egy újratermelődő lángszóró jelenik meg a rejtekhelyünknél!

Rendőrautó: Új meg 40 bűnözőt mindhárom terület mindegyik városrészében, és egy újratermelődő „rendőrségi csillag-mentesítő" token jelenik meg a rejtekhelyeden - mindegyik terület (Portland, Staunton, Shoreside Vale) után kettő-kettő!

GTA VICE CITY!

A Rockstar (illetve legfrissebb nevükön, a Rockstar North) műhelyében már javában készül a **Grand Theft Auto: Vice City** nevű játék, mely az első GTA hires-hirhedt városában játszódik, a '80-as években, és a dobozterv(ből annyi derül ki, hogy lehet majd motoron is repeszteni ☺. Nem kiegészítő CD, hanem új, önálló játék lesz, melyről bővebbet júliusban fog a Rockstar elárulni. Először kissé megijedtünk a hírre, miszerint a Sony exkluzív jogokat vásárolt meg a játékra 2004-ig, ám hamarosan kiderült: ez csak a konzolgépekre vonatkozik (még az Xbox-ra is ☺), PC-re hál' Istennek nem!





A fent említett „polgári egyhangúságot" ellensúlyozandó az AI elég markánsan és egyedien dolgozik minden egyes lakosban – ha nem húzunk el a lopott járgánnyal, a tulaj legtöbbször megpróbálja visszaszerezni azt, ha egy maffiaautót „tisztelünk meg", a közelben lévő többiek azonnal ránk vetik magukat, ha elütünk valakit, a járókelők odaszaladnak, tanakodni kezdenek, hívjanak-e orvost, és ha van remény, hamarosan megérkezik a szirénázó mentőautó. Az említett visszaszerzési kísérlet is változó, akad, aki utolsó leheletéig küzd tulajdonáért, mások egyetlen pofontól rémülten elrohannak…

Liberty City egyébként erősen militáns város, éjszaka elég üresek az utcák, leginkább a különféle fegyverekkel rohangáló figurák népesítik be azokat, és mi is nyugodtan flangálhatunk a zsaruk között csőre töltött géppisztollyal, ilyen apróságon nem ütköznek meg (ilyet láttunk már a „Halálos fegyver" első részében, amikor a hatalmas mordállyal rohanó Riggs őrmester lendületét a posztos rendőr egy fáradt „Hé!" méltatlankodással akasztotta meg ☺). Kellemes tulajdonsága eme bűnös nagyvárosi miliőnek, hogy a KRESZ, mint fogalom gyakorlatilag teljesen ismeretlen az utakon. Abszolút természetes, ha kiló negyvennel a szembesávban átszáguldunk a piroson, leborotválva egy arra haladó autó tükrét, vagy egyenesen beleszáguldva annak oldalába. A fakabátok ezt csak akkor fogják nehezményezni, ha az a járgány történetesen az övék, vagy a szemük láttára kivasalunk egy gyalogost, de akkor nagyon… Ez ránk nézve ott kellemetlen, hogy a többiek hasonló stílusban élik napjaikat, úgyhogy nem kell meglepődni, ha például egy teherautó nyugodt szívvel elénk kanyarodik (persze ilyenkor elévághatunk, megállíthatjuk, és kirángálva a sofőrt pár jól irányzott ütéssel rábeszélhetjük, hogy többé ne tegyen ilyet – csak ezt ne a kínai negyed területén játsszuk el, a Triád halasautójának kormányosával ☺).

Az igazi élmény persze maga a száguldás. E sorok írójáról köztudott, hogy gyakorlatilag teljesen képtelen az autószimek kezelésére, a „lépésben, óvatosan, vagy faltól falig nagyon durván" módszer apostola, akinek nevével jelen kitűnő kiadvány kék szélű rovatának oldalain bizton nem találkozhat a Kedves Olvasó. Evégből az arcade stílus jobban fekszik neki, és kedvence eddig e téren a Midtown Madness volt. Nos, a GTA3 végre valami enyhülést hoz a hozzám hasonló antitalentumoknak is (mellesleg hivatásos jogsim van, de hogy jön ez ide ☺), hiszen bár igen jó a gépek fizikája, a vezetés inkább az említett arcade és nem a szimuláció kategóriájába sorolható. Összesen 81 különféle jármű szerepel a játékban, a rengeteg személyautótól a buszon, kamionon, fagylaltos kocsin át a már említett tűzoltó- és mentőautóig, na és a tankig. Ezek jó része ismerős kinézetű lesz, csak nevük kitalált – ez az ismert jogi problémák miatt van, mivel az autógyárak általában nem engedik, hogy valós modelljeik össze-vissza törjenek a játékokban. Márpedig itt törnek, teljesen élethű módon, szakad le róluk minden, ami leszakadhat… Félelmetes, milyen jól kezelték le az egészet a készítők, hiszen ha odaverjük a gép oldalát és behorpad az ajtó, a kanyarokban valósághűen kileng, karakterünk ilyenkor utánanyúl és visszahúzza…

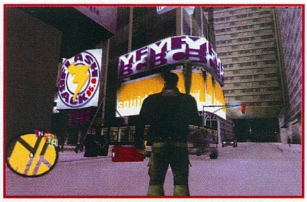
A GTA3 nagyszerűen muzsikáló motorja nemcsak a valósághű napszakváltásról gondoskodik (érdemes megnézni a gyönyörű napfelkeltét), hanem a meglehetősen változékony időjárásról is – van itt eső, köd, sőt a hirtelen felhőszakadást színpompás szivárvány színesíti… Mindezek természetesen befolyásolják az autók fizikáját, nagy eső után rendesen csúszik az aszfalt, és elég félelmetes a borsóleves sűrűségű ködben kétszázzal repeszteni, főleg belső nézetből – az eseményeket ugyanis hatféle kameraállásból szemlélhetjük: a régi GTA-s időket idéző „helikopternézet" mellett háromféle külső-felső „vállfölötti" kamerázás, kerék mellőli szemlélődés és belső nézet is található a kínálatban. Mint írtam, a játék későbbi szakaszában lehetőségünk lesz motorcsónakkal is közlekedni, és tapasztalatból mondom, gyomorforgató élmény vízre szállni viharban… Tetejébe, mint koronát: Shoreside Vale repterén még egy kis repülőgépet, egy Dodo-t is elkötheténk, és birtokunkba vehetjük a kék – vagy haragvó égboltot is…)

És akkor mindezek árnyoldaláról, amelyet „természetesen" (bár inkább sajnos) a gyengébb vasak tulajdonosai fognak megtapasztalni. A leányzó igazából úgy 1024x768 magasságában, mindenféle bekapcsolt effekttel mutatja meg szépségét, mindemellé egy 800 MHz körüli proci és jobbfajta GeForce2

A GTA3 ÉS A FILMEK

A készítők szenilitásának újabb ékes bizonyítéka, hogy a hozzám hasonló mozirajongó játékosok rengeteg utalást találnak különféle filmekre - ráadásul meglehetősen csavaros módokon. A játék eleje, az olasz maffia vonal egy az egyben a „Sebhelyes arcú" című alapfilm (Scarface, 1983) előtti tisztelgés. Tony Cipiriani például a filmbéli Tony Soprano-t idézi, akinek állandóan baja van a Mamával (hallgassuk csak a Tony nevű hallgatót a Chatterbox adón!). Maria Leone nem más, mint Elvira, és főhősünk se lehet más, mint Tony Montana, aki a Sebhelyes arcú egyik jelenetében Manny-val ült a buszon, Freedom Town felé haladva - a busz pontos mását megtaláljuk a játékban! A filmben egyébként Frank Lopez szerepében Robert Loggia-t csodálhattuk, aki a GTA3-ban Ray Machowski-t „alakítja".

Más. Luigi bárja előtt a falon látunk egy plakátot, Badfellas felirattal. Ez nyilvánvalóan a Goodfellas című '90-es Scorsese filmre utal (magyar címe: Nagymenők), amelyben egy, a karakterünkhöz hasonló figura maffiózóvá válását követhettük nyomon. Két szereplő a filmből: Frank Vincent Billy Batts, és Debbie Mazar Sandy szerepében. A GTA3-ban előbbi Don Salvatore Leone-nak, utóbbi pedig lányának, Maria Leone-nak kölcsönzi hangját… Van még! Donald Love, a játékbeli médiacsászár hangja nem más, mint Kyle MacLachlan, akinek legemlékezetesebb szerepe a Twin Peaks-ben volt, Dale Cooper FBI ügynök szerepében. 2000-ben forgatott egy filmet, Timecode néven. És hogy hívják Donald Love egyik népszerű adójának, az MSX FM-nek egyik műsorvezetőjét? DJ Timecode…



RÁDIÓÁLLOMÁSOK

Head Radio
Székhelye Portlandban van, a bemondó Michael Hunt, a tulajdonos a Love Media (Donald Love). Stílusa hagyományos, kommersz rock.

Double Cleff FM
Az ismeretlen székhelyű rádió bemondója Morgan Merriweather, tulaja szintén a Love Media. Műsorán komolyzenét, operát találunk.

Jah Radio
Székhelye ennek az adónak sem ismert, a szpiker Horace Walsh, aki egyben a tulajdonos is. A műfaj: reggae és dub éjjel-nappal.

Rise FM
A Staunton szigeten található rádióadó bemondója Andre, a tulaj a Love Media. A techno-rave-trance stílust képviseli.

Lips 106
Szintén Staunton-on található, a Love Media család tagja, a műsorvezető Andee, és hagyományos, kommersz popzenét játszik.

Game Radio
Ismeretlen székhelyű adó, a Love Media tulajdona. Két bemondó is van, Stretch Armstrong és Lord Sear. Színes kínálatában rap, hip-hop és a rythm and blues számokat találunk. (Mindket szpiker valós személy, saját nevükön szerepelnek!)

MSX FM
Ez a Love Media adó is ismeretlen székhelyű, szpikerei MC Codebreaker és DJ Timecode. Az ütősebb drum-and-bass stílus kedvelőinek csatornája.

Flashback FM
Újabb Love Media tag, ismeretlen székhellyel. Házigazdánk Toni, a műsor pedig a '80-as évek popzenéjét kínálja a stílus kedvelőinek.

ChatterBox 106
A Staunton szigeten található Love Media adó műsorvezetője Lazlow (valós személy, Lazlow Jones), és betelefonálós „talk radio"-csevegőshow, a hallgatók elmés (értsd: idióta ☺) szövegelését élvezhetjük.

kártya dukál. A maximális felbontás – ami 1600x1200 lehet, 32 biten – persze ennél jóval durvább konfigot igényel.

Az én kis 900 MHz Athlon/Inno3D G2 Ti 64MB „matuzsálemem" elég jól muzsikál, bár a „Draw distance" (mely nagyvonalakban azt „mondja meg", hogy mekkora távolságban rajzolja ki az engine az épületeket, ezzel növelve a valósághű látványt) 16-os skáláján nálam a 6-os érték az éppen hogy játszható kategória…

A nem kevés innovatív érzékkel rendelkező fejlesztők a hangcsiholás terén is érdekes ötlettel rukkoltak elő (pontosabban nem változtattak a bevált recepten, hiszen ez a sorozat egyik védjegye). Az abszolút élethűség jegyében hagyományos értelemben vett háttérzene ugyanis nincs a játékban. Ha gyalog flangálunk, a nagyváros hangjait élvezhetjük. Amint azonban beülünk egy autóba, megszólal a zene – a rádióból! Ha nem tetszik a stílus, egyetlen gombbal vagy az egérgörgővel csatornát válthatunk, 9 rádióállomás műsorából választhatunk, a hipphopptól a '80-as évek zenéjétől át az operáig és a csevegőműsorig mindenki megtalálja a kedvéhez és ízléséhez illő háttérzajt. Hogy nem fogunk nagyon hamar ráunni, azt az biztosítja, hogy a 2. CD kizárólag a zenei anyagot tartalmazza, közel 600 megányi wav és mp3 formájában…

És akinek ez a 3 órányi, az utóbbi idők legjobb, legmagasabb színvonalú hanganyaga is kevés lenne, az a játék mp3 alkönyvtárába bemásolhatja kedvenc zenéit, ekkor ugyanis 10. „csatornaként" egy mp3 playert választhatunk ki – leírhatatlan élmény egy kamionon rombolni, miközben például a Konvoj filmzenéje, vagy a Szelíd motorosokból a „Born To Be Wild" üvölt a fülünkbe… (de persze akár magyar számokat is hallgathatunk, kedvencem az Exotic Trabantjára történő száguldozás, de esetleg a Balatoni Láz, vagy akár a RAPülők féle Holiday Rap is bejöhet ☺).

Bár a fejlesztők ígéretet tettek rá, az idő rövidsége miatt sajnos a multiplayer lehetőség kimaradt a játékból, pedig bizonyosan a LAN partik sztárja lett volna, igazi, véres gangháborúkat lehetett volna vívni egymás ellen. Kár, nagy kár – talán majd később vagy máskor…

Mint a bevezetőben említettem, az eltelt fél év alatt rekord példányszámú eladás született a GTA3-ból, és jó egy hét játék után nem nehéz megjósolnom, hogy a PC-s értékesítés újabb csúcsokat fog megdönteni. (A kettő nem lesz fedésben, ugyanis azt el kell mondani, hogy a grafikai jobbításon túl a PS2-es és a PC-s verzió szinte teljesen megegyezik.)

Egy biztos: a Rockstar Studios (korábban DMA Design) ismét akkorát dobott, mint anno az első résszel – a játék megunhatatlan és abbahagyhatatlan, tele ezernyi meglepetéssel, egy hatalmas, felfedezni való várossal, ezerféle módon végrehajtható számtalan küldetéssel. Benne van az a fajta ötletesség, szellemesség és szellemiség, amely a hőskorban a játékokat jellemezte (és amit néha annyira hiányolunk manapság), mindez olyan tálalásban, amely megmutatja a játékgyártás jövőjét – legalábbis reménykedhetünk benne.

Csak annyit tudok mondani zárszónak: tessék elsétálni a boltokba, és megvenni a játékot, mert ez az a stuff, ami bőven megéri az árát! Én meg tűzök vissza Staunton Islandra, a parkolóház tetején találtam egy király ugratót…

]{redenc

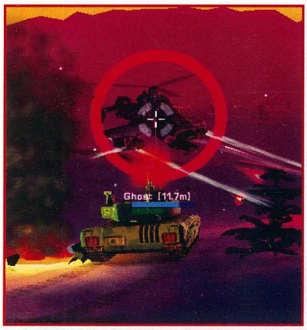
ÉRTÉKELÉS

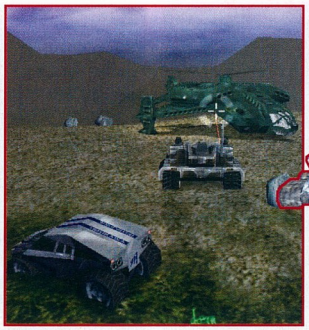
MINIMUM CONFIG: P III 450 v. AMD Athlon, 96 MB RAM, 3D-s videokártya (16 MB, DX8.1 comp.), Windows 98/ME/2000/XP + DX 8.1, 500 MB szabad hely **JAVASLAT:** minimum 800 MHz proci, 32 megás videokártya (Geforce, ATI Radeon), 128 mega RAM... vagy inkább egy csúcskategóriás erőmű…

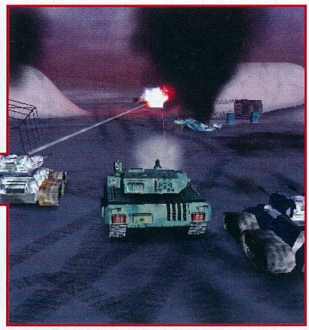
Végtelen szabadságfok és újrajátszhatóság, hangulat, hanganyag, élmény

konzolos mentésmód, cikkben leírt morgások, túlzott erőforrásigény, multiplayer mód hiánya

98%







STEALTH COMBAT

▸ CRYO ● DECK13 ● WWW.STEALTH-COMBAT.COM ◂

A SZÉP ÚJ VILÁG NEM MÁS, MINT A TANKOK ÉS REPÜLŐK VILÁGA... DE LEGALÁBB A MI UJJUNK LESZ A RAVASZON!

A TriggerLab-ként bejegyzett formáció áprilisban (ugyan nem elsején, de) a hangzatosabb Deck13 névre váltott, ami érthető okokból nem váltott ki nagy visszhangot a szakmában, hisz első bálozókról lévén szó, még csak most igyeknek nevet szerezni (addig meg váltogassák nyugodtan). A hírnév felé vezető ösvényen egy futurisztikus akciójátékot tol ki elsőnek a német csapat, amelyben a főhős és néhány társa osztozik a kifejezetten a látványra koncentráló Incoming-féle harcjárművek társas bérletén.

A sztori szerint a nem is olyan távoli jövőben Amerika, Európa és Ausztrália egyetlen óriási szövetségbe tömörül (EMA), a világ ellenpólusa pedig Kína és az ázsiai régió hatalmas tömbje lesz (Great Asia). Az ellentétek vonzásában középen állnak a szinte mindenhol jelenlevő szabadcsapatok, ám furcsa módon a „békegalamb" eszköze mindkét oldalon egy-egy speciális alakulat, amely a krízishelyzeteket a fölös gőz lecsapolásával igyekszik megoldani... A feladat nem is olyan könnyű: titkos fegyverek, bajba jutott kormányfők, szigorúan őrzött információk és a helyi „balhék" hozzák össze a játék magvát. A kiscsoportos bevetéseknél – amikor három-négy masinával karistolunk többnyire –, a „leányzó" fekvése lineáris, igazából nincs jó fiú–rossz fiú komplexus, csak a világ más-más pólusú megmentőinek járműbázisú, lövöldözésre épülő kalandjai. Az Ázsiát képviseló „csirke", Moon parancsnok, és az EMA élharcosa, Streak hadnagy erősen emlékeztet az Aquanox design-centerből kikerülő karakterek portréjára, bár a menün kívül az arcok feledésbe merülnek, ember nem jár e tájakon gyalog. A mai haditechnika, és néhány sci-fi elem felhasználásából kikevert tíz-tíz masinán nyomul a nép fia. Tipikus M1A2 formátumú tankokba botlik az ember, az EMA Harrier akár a brit lebegő csoda, a helik között megtaláljuk a Black Hawk párját, és a népszerű terepjáró, a Humvee sem kerülhette el a sorsát. Ám mielőtt harci tápérték egyenleget vonnék, ildomos hozzátenni, hogy a csodamasinák nagyobb hányada lánctalpas fantáziaszülemény energiafegyverekkel és újratöltődő pajzsfunkcióval.

A feladatok többsége a szabad ég alatt zajlik, hol Mad Max utó(v)érzésbe hajló kopár környezetben, hol dús vegetációban, esetleg a tengerek felett, de az erősen őrzött katonai komplexumok képét sem vetették meg, továbbá van néhány talaj alatti „bányász" és „csatornatisztító" misszió.

A stuff nevéből eredendően következik, hogy az esetek jobbik felében üdvös lenne, ha a zajos siker helyett a „Hős lopakodó" érdeméremre gyúrnánk rá. A sunnyogásban a Metal Gear Solid módszerét követték le, azaz Snake helyett a járművünk útját követhetjük figyelemmel a jobb alsó térképvázlaton, miközben a járőröző tankok és dzsipek bejelölt látómezőjének szeletkéjét kellene elkerülni. A motor duruzsolását a stealth opcióval lecsendesíthetjük, a lámpák leoltása szintén hasznos, ugyanígy a pásztázó reflektorok fénycsóváinak kerülgetése. Az irányítás az arcade jellegből következően nem köt le jelentős agyi kapacitást, a választható külső illetve belső kameraállás képeit is könnyedén eloszthatjuk a first-person jellegű mészárolós, és a third-person-ra kitalált „stealth" kompozíciók között. Szorgos követőink járművét – sokszor ők a durvább gólemeket birtokolják, mi meg a „nyüzüge" felderítővackokat – elegáns mozdulattal lecserélhetjük.

A látvány kiváló, de fizikából megbukott a JARED engine, a láthatatlan korlátok nagymestere ugyanis hol beleenged mászni a vízbe, hol meg nem, a futóművek eltűnnek a göröngyös talaj textúráiban (lengéscsillapítót minek), a hegyek csúcsán, és a hágók között kész idegbaj egyetlen kanyart levágni, a több tonnás monstrumok ütközése enyhén szólva vicc, talán a kisebb gallyak leküzdése és a szétlőhető környezet kárpótolna, ha nem sivár felszíneken bolyonganánk. A zene viszont gyönyörű, az EMA alatt felcsendülő női szopránnal kísért klasszikust csak a neveltetésem menti meg attól, hogy „felismerjem". Ezzel együtt is azonban csak közepesre „érettségizett" a Stealth Combat, kicsit nehézre sikeredett missziókkal, és fizika karóval ☺.

Tika

JARED

A szellemesen elkeresztelt JARED (Just Another Rapid Engine Design) poligon-koncentráció, kifejezetten látványos erőmű, több mint 1.6 millió sokszöget képes egyszerre megjeleníteni, és mindezt az alatta dübörgő vashoz skálázva. A megvilágításban nincs párja, folyamatos átmenetet „képez" a nappal és éjszaka között. Követi a meteorológiát, 10 kiegészítő kamera-ablak képét tudja kezelni (célpontok, stb.), és csupán egyetlen dolog menti meg attól, hogy tömött sorok astromolják a Deck-13-at a licenszért, ez pedig az említett fizika, amit szégyenletes módon külön hangsúlyozva istenítenek.

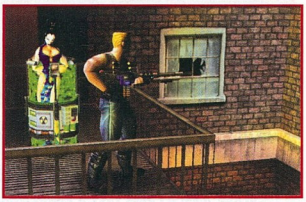
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII300, 32 MB RAM, és 8 MB-os videókártya
JAVASLAT: 800 MHz feletti proci, és a 256 MB RAM mellett egy GeForce elkél a tökéletes vizuális élményhez

Szép látvány, jó zene
20 db szárazföldi illetve légi „bringa"

Szürnyű fizika
Cakk-pakk 22 műsor, multiplayer vagy küldetésgenerátor nélkül ez kevés

75%



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Trainer

Cheat

▸ ARUSH ENTERTAINMENT ● SUNSTORM INTERACTIVE ● WWW.DUKENUKEMMP.COM ◂

CITROMPÓTLÓ DÍSZDOBOZBAN - EGY FERGETEGES AKCIÓJÁTÉK, MELYNEK MINDEN ELEMÉN LÁTSZIK, HOGY SZERELEMBŐL KÉSZÜLT. MÁR CSAK EZÉRT IS BECSÜLENDŐ…

Vaporware. A létező fogalom egyfajta citromdíj, olyan stuffokat illet, melyeket nagy dirrel-dúrral behatározott gyártója, ám a kiadás egyre késik. Eme kétes „dicsőséglista" élbolyában már jó ideje bérelt helye van a Duke Nukem: Forever-nek, a 3D Realms üdvöskéjének, mely az Unreal engine-re épített shooter lesz, soha nem látott audiovizuális fieszta – már ha egyszer ebben az életben megjelenik…

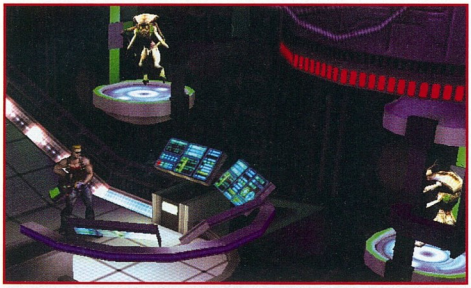
Hogy a hiányon kicsit enyhítsen, a Sunstorm Interactive úgy döntött, kiad egy önálló Duke Nukem játékot. Azért mondom, hogy önálló, hiszen a „napviharos fiúk" jó pár kitűnő DN3D modot készítettek anno (Duke It Out In D.C., Duke Caribbean, Duke Xtreme), bár nevük azóta, hogy 1997-ben piacra dobták Játékország első vadászjátékát, a Deer Huntert, eme műfajjal forrt egybe.

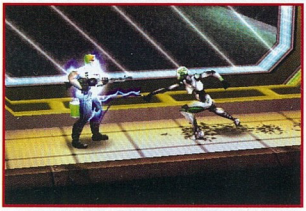
Nos, a vadásztársaság érdekes ötlettel állt elő: 3D side-scroller! Amikor először ezt hallottam, azt hittem valami vicc. A side-scroller fogalmát valamikor a 8 bites korszakban ismerhettük meg: folyamatosan oldalirányba mozgó pálya, ahol hősünk ugrabugrál, ellenségekre lövöldözve és mindenféle tárgyakat és power-upokat gyűjtve. Az Apogee híres shareware korszakának (lásd: előző számunk) legendás játékai, a Duke Nukem I és II (1991, 1993) ezen játékstílus iskolapéldái voltak. Aztán jött 1996 és a nagy klaszszikus, a Duke Nukem 3D a forradalmi mouse-look képességgel, interaktivitásával és humorával. Hát hogy jön, hogy jöhet ez össze?!

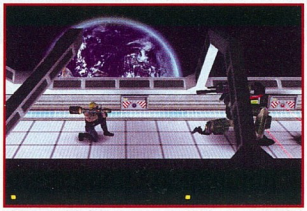
A válasz: szenzációsan! A játék az SCS Soft terméke, a Prism3D motor segítségével olyan látványvilágot kínál, amelyet nemhogy PC-s, de talán még konzolos platformjátékokon sem láthattunk eddig. Nagy felbontású, gyönyörű textúrák, hatalmas tér, látványos effektek – tűz, füst, ívkisülések. A karakterek kidolgozása, animációja tökéletes, Duke barátunk és régi-új ellenségei, a PigCop-ok szinte életre kelnek.

Természetesen a pörgős akció mellé nem kevés humor is társul, hogy azért ne vegyük az egészet olyan véresen komolyan… A figyelmesek rengeteg játékra és filmre való utalást hallhatnak, főleg Duke legendás „egysorosaiban" („Halott embereket látok", „Az élet olyan, mint egy doboz… töltény"), és ha felvesszük a telefonokat, ilyeneket hallhatunk: „Tudom, hogy keresel valamit, Nukem. Kövesd a fehér nyulat, Nukem!", vagy olyan szöveget, mint „Gyere gyorsan, Mónika, van egy új doboz szivarom, ki akarom próbálni rajtad…". A zene sem marad le a hangulatkeltésből, dinamikus, engem néha a Mátrix hanganyagára emlékeztető számokat hallhatunk az egész játék alatt. (Duke-nak egyébként ugyanaz a személy kölcsönzi a hangját ezúttal is, aki a régi DN3D-ben is megszólaltatta hősünket: Jon St. John.)

Az a titulus, hogy side-scroller, kissé megtévesztő, hiszen bár valóban csak jobbra és balra tudunk mozogni, a kamera nincs „leszögezve", dinamikusan követi az eseményeket, így ha Duke elér egy sarokhoz, elfordul vele, és így ami eddig felfelé irány volt, az most jobbra… Tetszik érteni?☺ Ráadásul vannak átjárók, ahol „kitörhetünk" előre vagy hátrafelé. (Ezt kihasználva aztán az egyik küldetés egy klasszikus Frog-játék, amit Duke szóvá is tesz…) Az egész megvalósítása hihetetlenül jól sikerült, a szinttervezők csillagost ötöst érdemelnek, sikerült maximális komplexitást belezsúfolni ebbe az „ál-2D, ál-3D" játékba – létrák, liftek, minden irányba mozgó platók gondoskodnak arról, hogy bejárjuk a játéktér minden zugát.







Az irányítás egyszerű, bár a nézőpontváltásokat kell egy kicsit szokni. Két speciális mozgásunk is van, az egyik az „ugrás közbeni ugrás", mellyel extrém magasságokba tudunk feljutni, a másik az oldalrúgás, mellyel be tudunk csúszni akadályok alá is – érdemes az első pályán ezt begyakorolni. A játék mindenféle beviteli eszközt támogat, billentyűzet + egér, botkormány, gamepad, ráadásul utóbbiakat korrekt force-feedback támogatással, nagyon brutális a robbanásokat a tenyerünkben érezni ☺.

A történet egyébként egyszerű, egy Mech Morphix nevű őrült feltalálja a GLOPP-ot (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), amely bármilyen lényből vérgőzös gyilkost varázsol. Ezzel akarja elárasztani a világot, ám ehhez nekünk is lesz egy-két szavunk… A játék 8 pályából áll, ezek mindegyike 3-3 szakaszra van osztva, összesen tehát 24 küldetésünk lesz. Minden egyes részben meg kell mentenünk egy szemrevaló ifjú hölgyet, akik egy GLOPP bombához vannak kötözve, és be kell gyűjtenünk egy-egy kulcskártyát is. Ezen felül található 10-10 ún. „Nukem" is, melyeket összeszedve felturbózhatjuk Nuke-ot: nő a max. HP és a begyűjthető lőszerek száma. Ezek a stuffok egyébként legtöbbször lehetetlen, sokszor titkos helyeken vannak, érdemes mindenhova felugrálni-felmászni, minden hordót és ládát szétbontani, és a régi Duke 3D mintájára figyelni a falakat, hátha találunk rajta egy árulkodó repedést… (És az ellenségeinknél is lehetnek Nuke-ok, úgyhogy ne sajnáljuk az időt, keressünk meg minden rosszaságot!)

Minden pálya végén egy kiadós fragparti vár: egy-egy Boss, hol egy helikopter, hol egy emeletes ház nagyságú svábbogár személyében. Nincs semmi trükk, furfangos kombó – szemtől szembe, adj neki, mint a régi szép időkben ☺. Bár a küldetések alatt mindig tudunk menteni, a műfaj (sajnálatos) szokása szerint a főellenségek elleni küzdelemben nem, így párszor neki fogunk szaladni a feladatnak (meg néha a falnak…). A játék egyébként három nehézségi szinten játszható, és ezúttal a normál tényleg normál fokozatot jelent…

Duke arzenálja hét tagból áll: kedvenc Golden Eagle pisztolya mellett a rohampuska, a golyószóró, a csőbomba, az ezt kilövő gránátvető, és két speciális készség: a GLOPP töltetű kéziműszer és egy szintén eme létyót használó sugárfegyver. Előbbi lényege, hogy ha a zöld méreggel kezelt lényt a GLOPP-pal beszórjuk, az visszaváltozik eredeti formájába, és nyolcadik fegyverünkkel, Duke bakancsával el tudjuk taposni…

A májusi levrovban egyik Kedves Olvasónk nehezményezte az idegen kifejezések indokolatlan használatát. Eddig ezt igyekeztem betartani, ám most megkövetve őt le kell írnom azt a szót, ami miatt öt perc alatt beleszerettem a játékba, és megállás nélkül 3 nap alatt végigmomtam: feeling. A dinamikus zene, Duke kötelező beszólásai, a mindenütt jelenlévő humor, a grafika és az animációk mind belesűríthetők ebbe az egy szóba, amelynek szinonimája a kötelező vétel lehet mindazok számára, akik szerették anno a Duke Nukem játékokat, vagy akik manapság egy akciódús, az ügyességet, a reflexeket és néha az agyat is próbára tevő játékra vágynak. Nem fognak csalódni!

}{redenc

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Duke 1991-ben született meg az Apogee híres shareware muhelyében. A kódolás közben a kiadó talált egy tengerentúli figurát, melyet Duke Nukem-nek hívtak, így az első játék **Duke Nukum** név alatt jelent meg. Kis nosztalgiából hadd idézzem fel a javasolt konfigot [alig tíz éve volt!]: XT komputer [286 MHz vagy a fölött javasolt], 520k hagyományos memória, 3.6 MB szabad hely, PC speaker J.

A játék egyébként szerintem az egyik legjobb side-scroller platformjáték abból az időből [a shareware TOP10-es listát 22 hónapig vezette megszakítás nélkül, ami egyedülálló rekord], melyben az őrdögi Dr. Proton terveit kellett megakadályozni [a doki hasonlított a mostani DNMP-béli Morphix-hoz, mivel fél arca fémből volt] - kis, mai szemmel persze primitív cut-screen-ek, átvezető mozik tolták előre a cselekmény szekerét…

Az egy év múlva kiadott második rész előtt a kiadónak sikerült kideríteni, hogy a fent említett karakter nem jogvédett, így hosúnk visszakapta eredeti nevét. A Duke Nukem II már egy igazi akció/arcade játék, szingazdag parallax grafikával, mely mind a 32 szinten egyedi volt, digitalizált hangokkal és zenével, rengeteg speciális effekttel. A szlorit nem más írta, mint **Tom Hall**, az id Soft történetírója, a jegyzi a Doom és a Quake „meséjét".

1996-ban aztán robbant a bomba - megjelent a Duke Nukem 3D. A játék nagy sikerének egyik titka, hogy mind az egy- mind a több-játékos üzemmódot erosen és korrektül támogatta. Egy érdekesség, amit kevesen tudnak: a kituno Build engine-t, melyben a stílus történelmében elosztr jelent meg a „mouse look", egy 15 éves srác, **Ken Silver** írta, aki a DN3D fejlesztésekor sem volt még 17 éves… A sikerhez nagy mértékben hozzájárultak Duke legendás egysorosai, melyet **Jon St. John**, „hangszínész" és egy kaliforniai rádió DJ-je tolmácsolásában elvezhettünk. A játékból 2.8 millió példány kelt el, ezzel a PC-s játéktörténelem bestseller listáján igen elokelo helyet foglal el, és hozzájárult olyan játékok sikeréhez, mit a Myst vagy a Doom.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D-s videokártya (8 MB, 2xAGP, DX8.1 comp.), Windows 98/ME/2000/XP + DX 8.1, 300 MB szabad hely **JAVASLAT:** Szerintem a fenti elég neki, de az erősebb proci és a sok memória sosem árt…

Az ötlet és a kivitelezés, úgy egyben

Kissé rövid
Az utolsó pálya a többihez képest kegyetlenül nehéz…
Mentés hiánya a szintzáró meccsekben

94%

TACTICAL OPS
ASSAULT ON TERROR

▸ INFOGRAMES ● KAMEHAN STUDIOS ● WWW.TACTICAL-OPS.TO ◂

ÚJABB COUNTER-STRIKE KLÓN, EZÚTTAL UNREAL KÖNTÖSBE ÖLTÖZTETVE. VAJH KÉPES-E FELVENNI A VERSENYT A NAGY ELŐDDEL? VÁLASZOM: NANÁ!

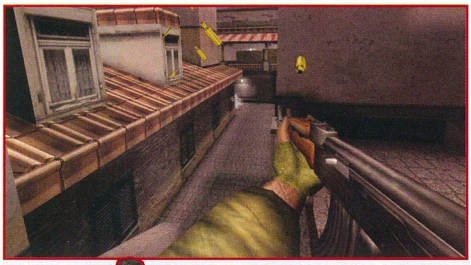
A kinek szokása elolvasni a fenti vastagított alcímeket is, az most tudhatja, megint gazdagodott egy fővel a realisztikus, csapatmunkára épülő FPS-ek tábora. Nem szükséges ecsetelnem, miről van szó e gémekben, hisz ezen újság hasábjain is már annyiszor írtam le, hogy belelilulok, ha csak rágondolok. A terroristák még mindig nem unták meg rosszfiúskodást, az elhárító csoportok meg a rossz arcok beverését, így kénytelenek vagyunk mi is valamely figura bőrébe belebújva ontani a golyóbisokat mások buksija felé – már ha vettük a fáradtságot, és megszereztük a játékot ☺. A harc elkezdődött, válasszunk lelkiismeretünknek megfelelően csapatot, és vessük magunkat a golyózápor elé…

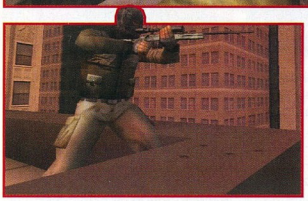
Sokak fejében megfordulhat a gondolat, hogy egy olyan mészárlós progi, mint az Unreal, hogyan rendelkezik egy realmoddal, hisz a kettő nem éppen passzol össze. Ez egy eléggé érdekes jelenség, mivel a TacOps egy olyan FPS, melyben több szerepet kap a vérpezsdítő akció, mint a realitás, ezzel egyfajta akciófilmes feelinget kölcsönözve az egésznek. Aki jobban szereti a valósághűséget, az nem sokat fog szöszmötölni a kicsikével, de aki egy kicsit is hajlandó engedni, és félretenni az előítéleteit, egy páratlan szórakozást nyújtó programmal gazdagodhat. Nem akarok semmit elkiabálni, de ha a TO hamarabb jön ki, mint a CS, akkor amaz szóhoz sem juthatott volna ultragagyi grafikájával és két teherautónyi bug-gyűjteményével, így viszont sajnos csak a klón szót lehet ráaggatni, hozzátéve a „király" jelzőt. Bár a most tárgyalt stuff realisztikussága elmarad a CS-ben tapasztaltaktól, mégis játszhatóság szempontjából (is) fényévekkel megelőzi azt. Igazán pergő játékmenet, és a filmekből látott akciók tömkelege tapasztotta arcomat a monitorhoz több napon keresztül folyamatosan. Mit ne mondjak a CS nagyon csúnyán meg lesz szorongatva, a Global Operations pedig már bele sem szólalhat a felnőttek vitájába.

Szóval, ha játszani szeretnénk, először is válasszunk pályát a lehetséges 33 közül. Vannak a jól megszokottak, mint pl. a vasútállomás, a kínai negyed, vagy az olasz kisváros (ezerszer jobb a cs_italy-nál), de ezek mellett van pár valóban egyedi, mint a tengerparti kovácsműhely (világítótoronnyal), a monostor, esetleg még a CIA főhadiszállás, és sok más. Nem mondható el egyetlen egy helyszínről sem, hogy egyhangú, vagy unalmas lenne, a pályatervezők kihoztak magukból mindent, amit lehetett.

Csapatonként 6-6 karakter közül tehetünk magunkévá egyet (szerencsére van női skin is hehhe). Mindegyik nagyon tetszetős, de ha annyi rosszfiú mászkál a világban, vajon miért kell azokat az agyoncsépelteket (a szó mindkét értelmében ☺) is belepakolni, amik a CS-ben is már kezdetektől szerepelnek?

A megoldandó feladatok végre egy kis új szint visznek a game-be, az elődökhöz képest. Itt is megtalálhatók a jó öreg túszszabadítós és robbantgatós mapok, de ezek mellett vannak sokkal összetettebbek is, ahol nem csupán egyetlen cél lebeg a szemünk előtt. Előfordul pl. hogy egy titkos műhold prototípusát kell ellopni terroristaként, amelyet úgy a legegyszerűbb, ha kilőjük, és majd a levegőben eltéríti egy





szövetséges. Ehhez viszont ki kell nyitni a tetőajtót, meg kell hackelni a központi számítógépet, valamint üzemanyagot pumpálni a masinába. Van néhány ilyen pálya, de játszhatóságuk a sok feladatnak köszönhetően megkérdőjelezhető, hiszen a terror csapat jelen esetben eléggé nagy hátránynyal indul, olyan mintha három missziót kéne végigvinnünk egy élettel.

Természetesen a pénz itt is egy központi elem, megszerzése nehéz, de mindenképpen pozitív hatással van boldogságérzetünkre. Zöldhasúra többféleképp is szert tehetünk: pénzt kapunk minden fontosabb akciónkért (bomba lerakás/hatástalanítás, túszmentés, ellenség legyilkolászása, stb.), de felvehetjük a lelőtt ellenek által elszórt bankókötegeket is. A legaranyosabb, hogy a pályák különböző helyein is szedhetünk össze némi zsetont, sőt akár egy tisztességes adag marihuánát is (ki ennek örül jobban, ki annak ☺). Ezek a földről felszedett összegek sajna nem lesznek rögtön a miénk, hanem csak akkor, ha túléltük az adott kört. Ellenkező esetben halálunk után rögtön elszórjuk az összeset, és lesz nagy öröm annak, aki leghamarabb botlik hullánkba.

A stexet bármily kellemetlen is, csak stukkerekre költhetjük, sehol egy jó kis virtuális éjszakai mulató, pedig így tavasz környékén nagyon jól jönne ☺. A fegyverarzenál igen impozáns mértetekben pompázik, mégis kissé kevésnek tűnik nekem a játékszerek száma, legalábbis a GO után. A hat karakterrel, és két szóközzel ezelőtt megemlített

A KEZDETEK...

A Tactical Ops alapját rajongók kezdték el megtervezni, míg 1999 karácsonya környékén a Kamehan Studios fejlesztői kapva az ötleten belevágtak a realmodes projectbe. Először S.W.A.T. néven futott a cuccc, de később megváltoztatták a sokkal hangzatosabb Tactical Opsra, végül megtaldották egy alcímmel is, és bumm, így lett a csopapik ☺. A 2000 júniusában megjelenő betat óta már sok javítgatáson és patchen túl vannak, így a most megjelenő bolti példányokban, már nehezen találhatunk kivetnivalót, legalábbis én nem nagyon találtam.

játékhoz hasonlóan itt is négy osztályra bontották munkaeszközeinket. A késen kívül vannak ugyebár a pisztolyok (Glock21, Beretta92f, és az elmaradhatatlan Desert Eagle), a géppisztolyok (INGRAM MAC10, MP5-PDW), shootgunok (Mossberg, M3 Benelli, Saiga), gépfegyverek (FAMAS G2, HK33), sniperek (PSG-1, PH-85). Van itt még egy futurisztikus cuccos is, egy bizonyos OICV, amely a mese szerint majd 2006-ban fog NATO-alkalmazásba kerülni, és gyakorlatilag egy gránátvető. Megvásárolni nem tudjuk, majd csak ellopni lehet, ha elég ügyesek vagyunk.

Minden fegyvernek van valamennyi szórása, de nincs olyan nagy, mint azt megszokhattuk máshol, viszont van cserébe egy másik realisztikusságra törekvő dolog, amely egy jó ötlet, viszont eléggé bosszantó tud lenni. Ez nem más, mint a tárak teljes cseréje, vagyis ha úgy töltünk újra, hogy mondjuk 29 skuló megvan még a 30-ból, akkor is elveszítjük az összest, mint ahogy az a való életben is megtörténik (megnézném azt a terroristát, aki azzal tökörészik, hogy a maradék 3 golyót átpréselje egy másik tárba).

A kiegészítők közül csak egyetlen dolgot, egy új típusú gránátot emelnék ki: hatása az, hogy átlagon felüli robbanása mellett, kellemes repeszeket ereget szét a környéken.

A botok intelligenciája az, amiben nem sok kivetni valót találtam. Az Unrealban tapasztalható AI eddig is a legjobbnak számított, és most sem csalódhatunk benne. Sokszor volt, hogy egy lövés nélkül vittem végig egy-egy pályát, a gép által irányított társaim mindent elintéztek helyettem is. Összetartást szinte mindig lehet tapasztalni, így nem árt magunkkal vinni pár társunkat, ha életben akarunk maradni. Olyan nincs, hogy elmenne egy konter valamelyik kiszabadítandó túsz mellett, és otthagyná, vagy a terror ne rakná le a bombát, ha lehetősége adódna.

A grafikáról már említést tettem párszor, itt az ideje, hogy jobban megvizsgáljuk a dolgokat ebből a szemszögből is. Mit ne mondjak: Gyönyörű! De hát mit is várhatnánk az Unreal engine-től. Nagyfelbontású modellek, gyönyörű környezet, és rengeteg csodálatos animáció. Maga a vér fröccsenése, és nyoma a falon, a gránátok robbanása, a tárazás mind-mind első osztályú, sokszor volt olyan érzésem, mintha tényleg egy akciófilmben szerepelnék, annyira meghökkentett némely eseménysor látványa. Ami a legjobb az egészben, hogy nemcsak (enyhe túlzással) lélegzetelállító képeket kapunk, hanem ez egy rendkívül gyors grafikai motorral is párosul. Visszaemlékezve a Global Operationsra, és annak LithTech 2.5-ös motorjára, eléggé gondolkodóba esek. Szép képet produkál, afelől semmi kétség, de ha belegondolok, hogy ugyanazon a konfigon, amelyen az szaggatott 800*600-ban, a TO 1024*768-ban, maximum részletességgel meg sem rezzen (mármint jó értelemben ☺), hát mit ne mondjak, csak nevetni tudok.

Nehéz így a végén százalékokat osztogatni, mert egyfelől egy nagyon szuper programot tesztelhettem, más az a tény, hogy nem sokban különbözik néhány előtte megjelent hasonló témát feldolgozó stufftől. Viszont szerintem túlmutat a nagy elődön (CS), úgyhogy inkább leborotválom a szőrt a szívemről, és odabiggyesztek egy szebb számot, még mindig kisebbet, mint amennyit megérdemelne...

Csuvi

ÉRTÉKELÉS

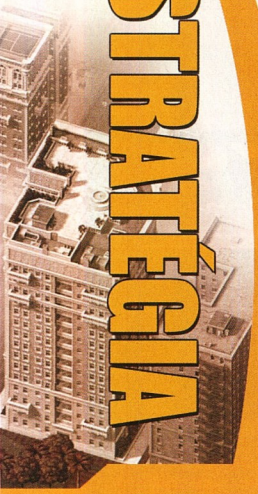
MINIMUM CONFIG: PII 450, 128Mb RAM, 16mb-os videokártya, Win 9x/2000/NT4.0/Me/Xp, 650Mb, DirectX 8.0a

JAVASLAT: ezzel a konfiggal már elég szépen el lehet játszogatni vele, de magasabb felbontáshoz a proci, és a RAM duplája ajánlom

Valóban szórakoztat
Kiváló AI
Szép

Nincsenek hotkeyek
Bevásárlási rendszer

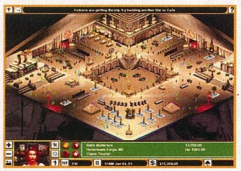
93%



STRATÉGIA

CASINO EMPIRES

▸ VIVENDI ● SIERRA STUDIOS ● MÉG NINCS ◂



Azon krónikus szenvedélybetegek, akiknek a lottó, totó és egyéb közkedvelt szerencsejátékok már nem nyújtanak elég izgalmat, s úgy érzik, satnya kis életük már csak a nagytételben való fogadás nagyszerű érzésének megtapasztalásában nyerhet értelmet, vessenek egy pillantást a Casino Empires-re, sajátos mániájuk csillapítását ugyanis e program hivatott szolgálni. Ezek után gondolom az egy percig sem kétséges, hogy a játék helyszíne Las Vegas lesz, az örök csillogás, az újgazdagok – na és persze az idióta balekok – városa. Feladatunk egy kaszinó szemfüles tulajaként létesítményünk felfuttatása lesz, célunk eléréséhez pedig természetesen minden eszközt felhasználhatunk: a hagyományos nyerőgépeken és kártyaasztalokon kívül bármikor felbérelhetünk merő véletlenségből mindenkor nyerő csaliembereket, vagy ha szükséges, a „Minden nyer!" opció bekapcsolásával káprázatathatjuk el illusztris vendégeinket, de a minden kis szabálytalanságért állandóan piszmogó vizsgálóbiztost is jobb belátásra téríthetjük némi kenőpénz leszurkolásával. A változatos játékmenetet ráadásul – ha minden igaz – amolyan limonádészerűen egy könnyed kis sztori is körbefolyja majd, a kampány vége felé már olyan mélyre fogunk hatolni a törzsvendégek üzleti, családi, illetve családi üzleti életében, hogy inkább a Keresztapa sorozatba kívánjuk majd magunkat...

41 ... Sim City 4
42 ... No Man's Land
44 ... Sudden Strike 2
47 ... Animal Paradise Tycoon
48 ... Project Earth
52 ... Hotel Giant
54 ... Space Empires IV

TARTALOM

EXIGO

▸ MÉG NINCS ● BLACK HOLE ◂

Szükszavúan, nem is igazán szakmai közönség előtt debütált a magyar játékfejlesztés legfiatalabb csapata a Black Hole és készülő játékuk az Exigo. Egy animációs rendezvény keretei között láthattuk először a játék anim részleteit és itt derült ki egy-két info is a stuffról. Fantasy stratégiai játékról van szó, mely készítésekor szemlátomást a Warcraft sorozat volt a kiindulási pont. A fejlesztők mögött álló amerikai cégről és a további konkrétunokról nem óhajtottak a fejlesztők nyilatkozni a szerződések megkötéséig, de a munka állítólag már 1,5 éve folyik a csapatnál és minden reményük meg van rá, hogy az fantasy RTS-ek frontján is legyen magyar résztvevevője a piacnak. Reméljük nem csak hirtelen felbuzdulásról van szó és a fiúk be is tudják fejezni amit elkezdtek, hiszen ez a legnagyobb veszélye manapság a kelet/közép-európai játékfejlesztő cégeknek. Mint tudjuk az animok elkészítése egy dolog, reméljük tartalmat is tudnak majd adni a fejlesztők azon szakmai tudás mellé amit az elkészített bemutató videok sejteni engednek.

TOP 10

1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. HOMM 4	3DO
4. Commandos 2	EIDOS Interactive
5. Empire Earth	Vivendi
6. Settlers 4	Blue Byte
7. Art of Magic	Virgin
8. Etherlords	Fishtank Interactive
9. Patrician 2	Infogrames
10. Starcraft	Blizzard

ELŐREJELZÉS

Warcraft 3	2002/06	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Age of Wonders 2	2002/06	GOD Games
Master of Orion 3	2002/09	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/09	Eidos
O.R.B.	2002/08	Strategy First
Sudden Strike 2	2002/09	CDV
C&C Generals	2002/11	Electronic Arts
Rise of Nations	2003/03	Microsoft

SIMCITY 4

▸ ELECTRONIC ARTS ● MAXIS ◂

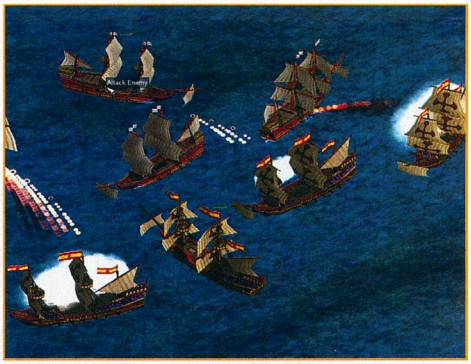
EGYRE SZEBB, EGYRE NAGYOBB, EGYRE GAZDAGABB... AKÁR EGY ÉPÜLO VILÁGVÁROS. AKÁR EGY JÁTÉKSOROZAT.

Bár divatok jönnek-mennek, közép- és hosszútávú trendek alakulnak ki, majd szűnnek meg, a stratégiai játékok piacán a kezdetektől rendületlenül jelen van a műfajteremtő város-szimulátor, a SimCity. Az 1989-ben alkotott játék (amely az egykor volt Amigás időkben mindössze egyetlen kislemezt foglalt el) megadta a stratégiai játékok kedvelőinek azt az utánozhatatlan istenmenedzser-tervezőmérnök szerepelegyet, amelynek sikerét nem befolyásolta a műfaj számtalan elágazása és a sim-játékok mostani rohamos gyarapodása sem. Egy várost megtervezni, gazdasági, üzleti életét menedzselni, majd holmi felsőbbrendű szeszéllyel katasztrófáknak kitenni, hogy lássuk, miképpen vizsgázik az általunk teremtett infrastruktúra, a stratégiai játékok szerelmesei szemében ez van olyan móka, mint hadvezérként végigverni a fél világot, vagy gondosan nevelt totemállatkánkkal megteremtetni egy falu boldogulását. Annak idején építhettünk várost a középkorban, vagy a futurisztikus jövőben, az ázsiai sivatagban vagy a Holdon, éjszakák teltek el egy üzleti vagy ipari negyed jó kialakításával vagy újjáépítésével. Nos, a SimCity különböző változataival (SimCity Deluxe, SimCity 2000, SimCity 3000, illetve a SimCity 3000 Unlimited) eltöltött éjszakák hangulata most ismét beköszönt, mert az Electronic Arts játékkiadó május 22-én bejelentette a Maxis műhelyében született új részt, a SimCity 4-et.

A marketing-csinnadratta természeténél fogva mindig forradalmi újdonságokat ígér, s nincs ez másképp a SimCity 4-gyel sem. Ám ez a játék többet érdemel annál, hogysem a vásári kikiáltók ripacs stílusában adassék tudtára mindenkinek, hogy a játék menetében és külcsínyében a fejlesztők változtatásokat eszközöltek. Mert egyáltalán nem biztos, hogy a nagy változások tesznek jobbá egy játékot: az apró, ám jól elhelyezett módosítások legalább annyi érdekességet kínálhatnak. A SimCity 4-ben is debütál néhány újdonság, s éppen ezek a változtatások teszik izgalmassá a várakozás napjait: beválnak vajon?
Az első ilyen változtatás a terepviszonyok kialakításának a játékosra bízása. Hegyeket emelhetünk, folyómedreket alakíthatunk ki, síkságokat teremthetünk városunk természeti környezetét is istenként uralva. Jómagam ugyan eddig egész jól megvoltam a véletlenszerűen generált térképekkel, de ha már isteni hatalom van a kezünkben, akkor miért ne? (Egyébként is például a Zoo Tycoon-ban – ha csak kicsiben is, de – egész jól belejöttem a terepformálásba.) Ettől eltérően izgalmas újdonságnak hangzik város külvilágtól való függésének erősítése (persze, az erősítés kifejezés itt diszkrét eufémizmus, hisz a korábbi részekben ilyen egyáltalán nem volt). A város ezúttal úthálózatával bekapcsolódik egy nagyobb régió vérkeringésébe, melyen keresztül erőforrásokhoz juthat, s persze versenyezni is kénytelen azokért. Az még nem világos, hogy esetleg valamilyen multiplayer koncepció csírája akar ez lenni, vagy egyszerűen (de nagyszerűen) városunk szimulációjának életszerűbbé tétele.

Még egy különlegességet ígér a SimCity 4, s ez pedig egy városlakó életének követése. A játékos tehát közvetlenül egy helybélitől kaphat információt megalkotott városáról, s ha ez nem is jelent egetverő áttörést a stratégiai játékok között (hiszen ma már szinte minden ilyen jellegű játékban mondhatni alapkövetelmény ez), a SimCity sorozatban ez kétségkívül új elem.
Szépül a külső is. A képek alighanem magukért beszélnek, de kifejezetten az újdonságok között megemlíthetjük például a nappalok és éjszakák váltakozását (ó, azok a szép Black and White-os naplementék!), valamint a katasztrófák látványos megjelenítését is.
Kevés az olyan játék, amelyik ilyen sok részt megért már, mégis érdemes várni az újabb és újabb részeire. A SimCity ilyen lesz, mert eddig ilyennek bizonyult. Becsüljük meg érte.

boli



NO MAN'S LAND

THE WESTERN FRONT 1916

CDV ● PRELUSION GAMES ● WWW.NOMANSLANDTHEGAME.COM

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN, DE ÉSZAKI BARÁTAINK MÁR MOZGOLÓDNAK, HOGY JÓKÉPŰ RTS-BE ÖNTSÉK AZ I. VILÁGHÁBORÚ CSÚCSMOMENTUMAIT.

Kedves véletlen, hogy a Nagy háborúnak emléket állító svéd csapat címválasztása egybeesik Mike Oldfield új albumának egyik számával, ám az már több mint gyanús, hogy egy neves külföldi, online lap fórumában felcsillanó hozzászólás szerint állítólag valami leszbikus pornó-sorozat címével is osztozkodni kényszerül. Sajnos nem sikerült nyomára bukkanom a szöszi lányok hancúrozásainak, a „Szeretkezz, ne háborúzz!" előadás ezért, mély sajnálattal közlöm, elmarad ;-).

A mostohatestvérnek számító numero egyes világégés a népszerűségi listán elég hátul áll a wargame-k között, ez azon egyszerű történelmi tény következménye, hogy a 'jeles' tábornokok 'dicső tetteinek' hadtörténeti értéke a vágóhidak mészárosaiéval vetekszik. Nyoma sincs leleményességnek, briliáns manővereknek egyik nemzet hadvezetésében sem. 1914 végétől Európát végeláthatatlan lövészárkok szelték át tengertől tengerig, miközben letűnt korok emlékeit idéző vaskalapos katonatisztek irányításával a statikus frontvonal ledarálta a világ ifjúságát. Egyetlen nap alatt tízezrek estek el gigászi rohamokban a Somme-nál vagy Verdun-nél, és csupán méterekben számolhatták a győzelmet.

Az új kor hajnalán a géppuskákkal a lovasság nem vehette fel a versenyt, a gyalogság a hatalmas tüzérségi összevonások ellenére sem tudott áttörni sehol, az „anyag" lett a végső fegyver, világossá vált, hogy a háborút az nyeri, aki több katonát, több fegyvert tud a frontra küldeni. Néhányan, mint Rommel (nem elírás, a 'Sivatagi Róka' már a román és az olasz fronton ekkor letette a névjegyét, sőt a Pour Le Mérité, az akkoriban létező legmagasabb katonai kitüntetés birtokosaként fejezte be századosi rangban az első világégést), gyorsan mozgó alakulatokkal próbáltak helyi sikereket elérni, és végül eljött a napja, hogy a haditechnikai haladás legújabb vívmánya, a tank, nyissa meg az utat a lövészárkok között. Guderian, Tuhacsevszkij, Fuller és de Gaulle egyszerre ismerték fel a páncélosok jelentőségét, ám a bürokráciával és a begyepesedett felső vezetéssel ők sem tudtak mit kezdeni. Akkor mit kezdjünk mi az egésszel? A 70-80 gyalogos, néhány géppuska illetve lángszóró, esetleg pár tank vagy némi kemikália – klór és mustárgáz – helyes alkalmazása még nem idéz elő világot rengető változásokat, de legalább MEGMUTATHATJUK, hogy kellett volna csinálni ;-). Somme, Arras, Paaschendaele és Cambrai, mint a legvéresebb stációi ennek a nyugat-európai túrának mind bevonulnak a házilag gyártott erőmű realisztikus homályába. Az akkurátusan lemásolt domborzat és a tereptárgyak bölcsője 3 dimenziós lesz, ám a harcok szereplőit pre-renderelt sprite-okból gyúrják, ami vélhetően egy keveset levon az élvezetből, de a vasigényt elfogadható szintre csökkenti. A Cambrai-nál lezajlott ütközet egyébként a tank-korszak első diadala volt, több mint 300 Mark IV-est vetettek be az angolok, és simán áttörték a legerősebb német vonalakat. Két nemzet és a vasskatulyák szerepe tehát biztos, a többi nyugati frontos szereplőről annyit lehet tudni, hogy a franciák tuti befutók, az amcsikon és a kanadaiakon pedig még filóznak.

A kisegységes harcászat láncszemei, a cirka 80 talpas a műszaki hozzávalókkal nem névtelenül vonul a lövészárkokba, minden egyes katona érték lesz a tapasztalat és az individuális jellemzők súlyától függően, az utánpótlás elve pedig igen egyszerű lesz, az árkokból indított rohamok után a halottak és sebesültek helyére újoncok lépnek.

Véres gyalogsági küzdelmekre számíthatunk tehát, talán egy I. Világháborús Close Combat van készülőben, bár ezt még korai lenne kipipálni, hisz igencsak 'magzati' korban van az NML.

Végül a Prelusion Games egyik fundálójáról, Mats Ohr-ról pár szót, aki a história nagy barátja, hobbi hadtörténész, imádja a repülés-szimulátorokat, és Svédországban él – a hosszú lábú, nagy dudájú, szőke szirének között: nagyon, nagyon rokonszenves ember, bár az örökbefogadási kérelmemre még nem válaszolt, és azt se sikerült megtudni, hogy lesz-e a stuffnak multiplayer aspektusa, de reménykedjünk... 2003 tavaszán kiderül.

Tika

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáld vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

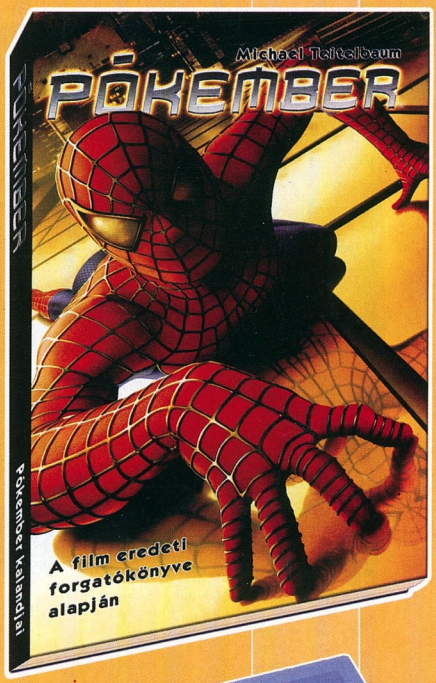
Mozis
sztármagazin

csak 299 Ft

Keresse az újságárusoknál!

utánvéttel megrendelhető postán a 1152 Bp., Palotás u. 1. címen, vagy a 06-1 369-1340-es telefon/faxszámon

Ára: 999 Ft



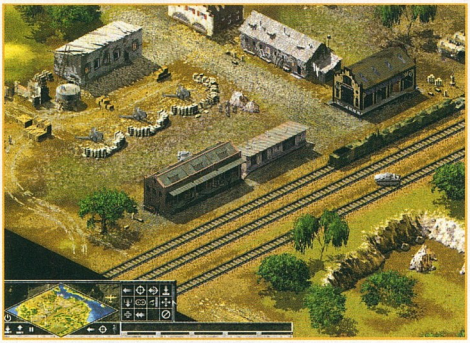
Minden idők legsikeresebb filmjének könyvadaptációja már a hazai mozipremier előtt megvásárolható, benne exkluzív fotókkal a filmből

PÓKEMBER könyv

Megrendelhető utánvéttel, 300 Ft-os kedvezménnyel a pokember@dvdmagazin.hu

vagy postán a 1152 Bp., Palotás u. 1.

címen, vagy a 06-1 369-1340-es telefon/faxszámon



SUDDEN STRIKE 2

CDV ● FIREGLOW ● WWW.SUDDENSTRIKE2.DE ● BÉTATESZT

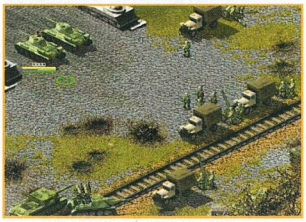
'ACHTUNG, PANZER!' A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ LEGÉRDEKESEBB CSATÁI PLASZTIK 'KÖTÉSBEN', CSAK ÖNÖKNEK, CSAK ITT, DE MÉG NEM MOST ;-)

Az FPS-eknél mostanában már tele a padlás a náci és szövetséges 'übersoldatokkal', de stratégiában a hatszögletű mezőkön körökre 'ítélt' páncélosok komor látványán és a Close Combat sorozaton kívül csak a majd két éves Sudden Strike csapásait szemlélhettük egy ideje. Ám a hét szűk esztendőnek vége, háborús napok jönnek, annyi 2. Világháborús gyöngyszemet sodor az ár, mint még soha, s ezúttal nem a hexás talajon, hanem a real-time mezején. A Strategy First nemrég köztudatba dobta a Hearts of Iron-t, az orosz Nival Interactive jövő tavaszra Blitzkrieg-et ígér, a Zuxxez bájos aprósága a WWII.: Panzer Claws szépen cseperedik, és talán már a 'hulló levelek havában' a Combat Mission páncélosai is odaérnek az orosz télbe. Aki csak az arcszeszben bízik – 'Bizonyíték kell, nem ígéret!' –, annak bátran jelenthetem, hogy bölcs vezérünk áldásával preview verzió landolt nálam a Sudden Strike második részéből. Ez mondjuk rajtatok nem sokat segít ;-), főleg mert a 'minden szentnek a maga felé hajló keze' által igazolt tény következtében a germánok /és én ;-)/ jutnak először a 'vályúhoz', a tengerentúli és európai premier a későinek tűnő szeptember 8.-ára van kiírva...

A kettes számnak, azaz a folytatások első darabjának megvan az a misztikus rejtélye, hogy nagy általánosságban következtetni lehet arra, miszerint egy újabb rókabőr és dolláreső motiválta a munkálatokat, vagy a fejlődés és a folyamatos megújhodás kellemes nyomai kövezik a pénztárcánkhoz vezető utat. Nos jelen esetben úgy tűnik mindkettő. A Fireglow elszántan kitart az izometrikus nézet mellett, ami egyik oldalról nagy áldás, mert a kameraállásokon nem fogunk összeveszni, de ugyanakkor a jó öreg anyaföld látja a kárát, mivel szűzies domborulatainak legmagasabb csúcsait nem taposhatja pixeles láb. Eme néhány hegy, és Mohamed 'megcáfolt' esete szerencsére a demóból jól ismert japán pályán kívül nem sokszor kísért.
A mélyrehatóbb grafikai káderezés során tetten érhető, hogy az eredeti kvázi 3D-s pixelcsomagot nem váltotta fel újabb, némi kozmetika és egy kevés smink is elégnek bizonyult, hogy szép és látványos eredménnyel tartsanak minket távol a zoomolás sokszor nagyon is kísértő gondolatától. Elmondható, hogy jóval több kiemelt terepтárgy, 'egészestés szórakozást' ígérő város és alagutakkal megspékelt erődítményrendszer vár a /f/elhasználóra. A 'környezetbarát' modellezés maradt a régiben, talán az aláaknázható vasútvonalak, és a megrongálható repülőterek jelentenek meglepetést, a nehézfegyverek tüzében összedőlő épületek, megroppanó fák, lerombolható hidak, szanaszét repkedő „talajminták" látványa továbbra is végigkíséri áldásos tevékenységünket, és piciny katonáink kiontott bele még jelzés szinten mindig ott van. A kilőtt páncélosok roncsai egy idő után robbanásban enyésznek el, ami már régóta csípi a szemem, de ilyen nagy koncentrációban előforduló 'tankoláshoz' jobb megoldást én sem tudok. Az időjárás szeszélyes változásaiból a csapadék kellemes színfoltjával gyarapodott a vizuális élmény, ami még most 2002 derekán is állja a 'sarat'...

Az öt hadviselő nemzet háborús erőfeszítéseinek legjavát feldolgozó öt küldetéssorozat mindegyike ügyesen és hitelesen kifundált példatára a 2. világháborús tananyagnak. Az eligazítás ugyanolyan kívánatos, intelligens, mint régen, és gyakoriak az olyan bizalomgerjesztő kifejezések, mint az SS Totenkopf páncélos-hadosztály – Hitler tűzoltóbrigádja a keleti fronton, vagy az 1. Ukrán front, amelynek kettes és hármas számú névrokona „szabadította fel" Magyarországot. De ezzel még nem nyertek volna csatát, sikerült elkerülniük a divat diktálta csapdákat, a D-nap és az ardenneki offenzíva lassan közhellyé váló, unalomig

ismételt szakaszai helyett a britek a Market-Gardenbe 'ugranak', a frissen debütáló Japán Dél-Ázsiában huzakodik az angol koronával, majd Okinawát védi a jenkiktől, Uncle Sam derék katonái pedig a Rajna-vidéken törnek Németország szíve felé. A Wermacht 'Landserei' eközben a keleti fronton küzdenek a végsőkig, illetve azután is, ha valaki veszi a fáradtságot, és a könnyen kezelhető hadjárat illetve küldetésszerkesztővel instant formába önti elképzelt vágyait /kizárólag a 2. vh. tárgykörénél megmaradva ;-)/. Az oroszok a Dnyeperrel birkóznak, és Berlin kapuit döngetik a szereposztás szerint.

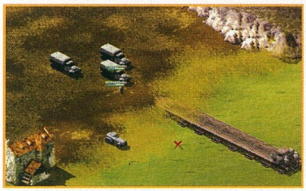


Az SS-ben régi hagyomány a hadsereg gerincét alkotó gyalogosok sokszínűsége, tankelhárítók, aknavetősök, géppuskások, szimpla közkatonák és tisztek szoros harmóniájából bontakozott ki a háború szépsége, nem feledve a műszakiak állhatatos munkáját. Szabadon hozzárendelhető logikus felépítés jellemezte a katonák, lövegek, járművek és épületek viszonyát, nos ez a szál most még erősebb lett. A tankok, hajók, repülőgépek kormányához a tisztek és a 'crew' státuszú bakák férnek csak hozzá, és a képernyő felső sarkán látszik is, hogy 'áll' a személyzet, második rétegben a szállítóeszközökre felugráló gyalogosok virítanak – hajoljunk meg kelet felé, és örvendezzünk –, ugyanis a roham lövegre és a tankokra is felkapaszkodhat pár emberke. A kimutatás azért fontos, mert a többfős legénységet igénylő harci eszközök a létszámhiányra élethűen reagálnak, mondjuk a tankban egy ember csak vezetni tud, a gép-puska, a torony és a löveg működtetéséhez további egy-egy fő szükségeltetik. Az elhagyott haditechnikákból sok hever parlagon, a tüzérségi eszközökből pedig meglehetősen könnyen zsákmányolhatunk, rengeteg aknavető és géppuska megszerzésére van remény, de a küldetések jelentős hányada kifejezetten épít arra, hogy néhány páncélost meglovasítva vegyük át a kezdeményezést, vagy szerezzünk meg egy komplett repülőteret a hozzávaló légiflottával a későbbi csapásméréshez. Itt álljunk meg egy szóra. Az új lehetőségek között első sorban áll az irányítható 'Luftwaffe', vadászgépek, bombázók, felderítő- és szállítógépek várakoznak a kifutón. Elég csak a célpontra, vagy a járőrszolgálat helyére kattintani (esetleg waypointok kijelölésével besegíthetünk) és már pöccen be a motor, zúg a masina, aztán kecses 'karika', bomba vagy katona ledob, és már újra ott a betonon a madár, hacsak szitává nem lőtte közben a légvédelem. A tömegközlekedés bájos eszközének, a vasútnak szánt szerep sem lebecsülendő, megátalkodott orosz húzás volt akkoriban T-34-esek tornyait hegeszteni a páncélvonatokra, az ilyen 'halálvonatokból' készüljünk fel, mert lesz néhány (a németek, ha jól emlékszem inkább a nagy kaliberű vasúti lövegeket kedvelték, talán Sztálingrád vagy Leningrád ostromakor csúsztak is néhányat, de a gyorsan mozgó frontok miatt más alkalom nem adódott). A harmadik elem, a víz is megkapja, ami neki jár, a gyakori partraszállási manőverekhez szállítóhajókat, rombolókat és kisebb naszádokat mellékeltek. A több mint 50 bevezetésre kerülő új cucc többsége azonban 'Made in Japan', ezért már most kezdjük el megszokni az olyan 'idióta' kifejezéseket, mint a Te-ke, a Ho-gi vagy a Chi-Kha, ezek ugyanis 'sárga' tankokat jelölnek.

A játék alapja ránézésre nem sokat változott, de a fog-of-war-ban kiemelt szereppel és távcsővel rendelkező tiszt, valamint a mesterlövész alaposan átrendezte a gyalogsági harc fogalmát. Gyakorlatilag a semi-real-time esete forog fenn: a pause gomb sűrű használata és a gyanús fészkek tüzérségi tűzzel való megpuhítása kötelező. A kukker mellett három további ikon fokozza az összhatást: a fedezékkeresés, a 'szétszóródás' – így ha beüt a 'mennyků', csak egyet csap agyon – és a vegyes összetételű csoportban mozgó egységek sebességének egymáshoz igazítása. A tankcsatákat a most már szinte Close Combat értékű sérülésmodellezés élménnyé avanzsálja, példának okáért a sima single-ös missziók között egy Királytigrissel kell átküzdeni a teljes pályát, ami nem jöhetett volna létre, ha nincs mögötte a realitás (nincs rá precedens, hogy valaha szemből kilőttek volna egyet is). A Joszif Sztálin nehézpáncélos II-es típusa, ami szintén gyakori szereplő, éppúgy elmarad a koronás nagymacska mögött, de a Tigrisek, Párducok, 85mm-es löveggel szerelt T-34-esek ugyanilyen kemény ellenfelek, a gyalogsági kézifegyver – tankelhárító bazooka és társai kivételével – gyakorlatilag hatástalan ellenük, a könnyebb páncéltörő lövegek szemből szintén nem sokat érnek, ezért megfontolt manőverezés és gondos felderítés, vagy a különböző alegységek szinkronban végrehajtott mutatványai segíthetnek csak. A Berlin ostromát feldolgozó szakaszban kezdtem megérteni, hogy mit is jelent a CDV által oly sokszor hangoztatott 'ezer egység/scenario': legalább 30 harckocsi, élükön Szu-152-es rohamlövegekkel, úgy négyszáz gyalogos kíséretében indul rohamra a német főváros ellen egy szűk sávon Katyusák és nagy kaliberű tüzérségi ágyúk tucatjainak védelmében, mellettük páncélvonat, kiegészítő alakulatok, és páncéltörő lövegeket vontató teherautók hosszú sora... Odafenn kéttucatnyi Focke Wulf köröz prédára lesve, és ezt az egész tömeget mozgásba lendítve már majdnem a német vonalak előtt, egyszer csak Hitler propaganda-adását fújja felém a szél. Ilyen lehet az RTS mennyország ;-). Tankvadászok, Tigrisek lövik az aknamezőn vergődő

A TIGRIS "LEGENDÁJA"

Michael Wittmann SS-Hauptsturmführer minden idők legnagyobb harckocsiző-ásza 139 ellenséges páncélos kilövését köszönhette a 100mm-es homlokpáncél mögött fészkelő és a 88mm-es hosszú csövű löveggel szerelt 56 tonnás fenevadnak. Wittmann a keleti fronton már nevet szerzett az 1. Leibstandarte Adolf Hitler páncélos-hadosztály egyik parancsnokaként, egyetlen nap leforgása alatt 16 harckocsit lőtt ki, és '43 decemberében már 92 győzelmet számlálhatott. Lövegkezelője, Balthasar Wolf, lovagkeresztes 'mesterlövész' persze nem csekély mértékben járult hozzá a sikerhez. Leghíresebb ütközetét Villers-Bocage mellett, Normandiában vívta, ahol szinte egymaga egy teljes brit páncélos-dandárt (a Sivatagi Patkányoknak becézett 7.-ik páncéloshadosztály 22. dandárja) semmisített meg – 29 tank negyedóra alatt nem rossz teljesítmény. A Tigris egyik legodaadóbb híveként, a 007-es toronyszámot viselő parancsnoki harckocsiban lelte halálát '44 aug.18-án, amikor egy Sherman Firefly a falaise-i katlanban kilőtte – az eredményt elkönyvelő brit páncélosszázad parancsnoka Viktória-keresztet kapott, ami jelzi, hogy a szövetségesek értékelték a sikert...



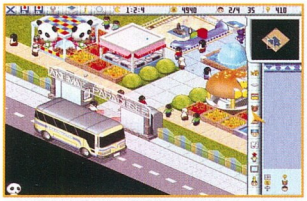
muzsikokat, miközben még a legutolsó orosz kis felderítőtank csörömpölése is tisztán kivehető, nem harsannak vezényszavak, csak a lövedékek süvítenek, halálsikoly keveredik a géppuskák kerepelésével és a detonációk hangjain álmélkodhat a mezei hadvezér. Amúgy a nagy rohamot elbuktam, az AI kiválósága védelemben sziklaszilárd, eleve olyan pozíciókat alakított ki a pályatervező, hogy az oroszos „hajrá" sehol nem jön be. Támadásban lényegesen gyengébb ellenfél a gép, a szórványos támadásokban még van logika, de tömegben borzasztóan lebutul, például Okinawán a tengerészgyalogosokat százával lőttem halomra a partmenti ütegekkel, mert az első bunkernél leállt a keskeny frontszakaszon indított támadás, holott az egész szigeten alig volt tucat katonám.

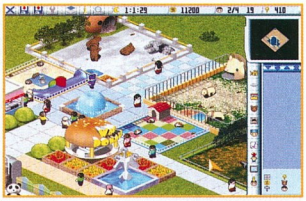
Az aljas karakterfaragó 'lap alja' mumus előtt még elmondanám, hogy az első nap csóváltam rendesen a fejem az izometrikus nézet és a gombostűfejnyi katonák látványán, 5 percbe telt ráakadni a tisztre, a géppuskást mindig összetévesztettem az anti-tank kollégával, és sohogy sem akaródzott megérteni, hogy ekkora tömegeket miként lehet eleve beépített bontások nélkül (szakasz–század–zászlóalj) kezelni, de pár nap alatt 'újra' ráéreztem az ízére. A kézhez kapott angol verzióból hiányzott a muzax, amit – gyanítom – külön korongon mellékelnek. (Többen /s/írtak, hogy az oroszokhoz a Volgai hajósok dalát vigyék plasztikra, és inkább klasszikusok legyenek, mint a 'tavalyi' techno – kíváncsi vagyok mi lesz ebből…) Hiányzott továbbá a narrátor hangja az eligazításból és a propaganda-gépek adásainál, mintha törött lemezről szólna Sztálin vagy Hitler, mert mega…, megaaaka…, megaakadt a tű. Multiban még nem nyomultam, de modemen, kábelen, Interneten keresztül akár nyolc zsugás is osztogathatja a hirtelen csapást. Végül még annyit, hogy nem az évszázad durranása az új rész, de méltó folytatás…

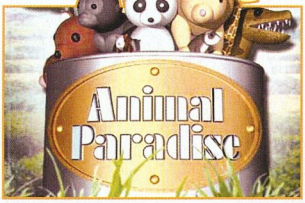
Tika

II. VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIAI PROGRAMOK

	SUDDEN STRIKE2	BLITZKRIEG	HEARTS OF IRON	WWII.:PANZER CLAWS
FEJLESZTŐ:	Fireglow	Nival Interactive	Paradox Delelopment	Initial Images
KIADÓ:	CDV	CDV	Strategy First	-
A "SZITU":	1942-1945 A japcsik előretörése az ázsiai brit gyarmatokon, a szövetségesek Market-Garden ejtőernyős expedíciója, az amik nyomulása az európai fronton, és a szovjetek utolsó offenzívái Berlin kapujáig, valamint keleten az SS vihara...	1939-1945 Az érdekesebb 'bűnök' közül a náciknál Lengyelország és Tunézia, Sztálin 'apánknál' Finnország és Ukrajna, az angolszászoknál pedig Churchill megkésett 'bakija' - Norvégia, és Belgium lett lajstromba véve...	1936-1946 Az Europa Universalis magját ültetik át a fasizmus, a kommunizmus és a demokrácia vizsgáztatására. A történelemkönyvek lapjain szereplő események közül pedig a spanyol polgárháborútól Japán kapitulációjáig megtalálhatunk majd mindent.	1941-1944 A Barbarossa-tól /Szovjetunió leghanása/ az utolsó nagy német offenzíváig az Ardennekben. A szövetségesek európai frontjai, mint Olaszország, és a D-napot követo francziaországi előrenyomulás szintén listára került.
HADVISELŐ FELEK:	Németország, Szovjetunió, USA, Anglia, Japán	Németország, Szovjetunió, és a szövetségesek /UK, USA/	minden a 2.vhb-ban 'tevékenyen részt válló nemzet	Németország, Szovjetunió, Anglia, USA
A LÉNYEG, AMI A LÉNYEG:	A látszat ellenére kemény, jól megkonstruált harci parádé, egyszerűen kivitelezett taktikai elemekkel, a fegyverzetek működtetésének és az utánpótlás fontosságának iskolapéldája...	A harci és időjárási körülmények realisztikus ábrázolása mellett, az egységek pontos mutatói, mind-mind megjelennek a tapasztalat és morál mellett. Dinamikus kampányok, számtalan bevállalható mellékszállal...	A legkomolyabb stuff itt ígérkezik, komplex diplomáciai , politikai és tudományos háttérrel, így a Close Combat irányvonal kicsit csorbul majd, de a világot mozgató rugók ráncigálása minden bizonnyal legalább akkora élvezet.	Szimpla kis RTS-sel igyekeznek előrukkolni a srácok, első blikkre, amolyan C&C klón gazdaság nélkül, de a 3D adta terep, és az időjárás előnyeit ill. hátrányait azért implementálják.
REALITÁS:	Lőszer, találati zóna, tapasztalati pontok, morál kellemes egyvelege, szinte tökéletes	Íme a maximalista, gondosan kiművelt sebzési mutatók, tankoknál homlok, oldal és hátsó páncélzat vizsgával...	A jelegéből adódóan az államférfiúi teendők körül lesz csak 'reál-is'	Valahol a skála első harmadán, találatértékelés és más extra sallangok nélkül
VASSKATULYÁK:	150 különböző egység, értve tank, gyalogos, löveg, dzsipp, szállítójármű, repülőgép, etc..	Cirka 200 féle-fajta jármű, löveg, és egyéb kiegészítő, ebből a gyalogságnak jut negyventéle módozat	Több, mint százféle földi, tengerészeti és légi egység hadosztály szintű vezényésben	Mint a cím is mutatja, reflektorfényben a páncélosokkal főleg a gépesített alakulatok fognak muzsikálni...
2D/3D:	Izometrikus kvázi 3D-s pixeltömeg, 1024*768 maximális felbontással. Sprite alapú egységek, időjárási effekttel dúsított lerombolható környezet, elképesztően alacsony gépigénnyel...	Hibrid a lelke a drágámnak, kristálytiszta 2D-s háttérképen részletesen animált 3D-s egységek 'attackolnak'. Így az előzetesen kiadott minimum speckó csak PII366 és egy natúr TNT-kártya.	Egy darab lövés nincs a képekből, de az Europa Universalis 2-bol kiindulva, táblás játékokra hajazó, provinciális nézet uralja a játék nagy részét, mint pl. a Shogunban a menedzsment részt...	A Reality Pump stúdió Earth III nevezetű full 3D-s 'csodája' hajtja majd a game-t. Napszakok váltakozása, időjárási effektek, multitexture mapping /talaj kontra becsapodó lövedékek, lánctalp- és keréknyomok/, etc.
SPECIÁLIS:	Könnyen használható küldetés- és hadjáratszerkesztő,	A multiplayer támogatottsága kiemelkedő, team vs. team, capture all flag, 'bázis', időre, oda-vissza, orrba-szájba	2 irányi mp3-as muzsika, és küldetés-generátor csábításával igyekszik hódítani...	Érdekesség, hogy a truecolor-t 2048*1536-ban is kiizzadja egy megfelelő 'vassal' dúsított erőmű.
MULTIPLAYER:	modem, LAN, Internet /8.sz./	LAN, és Internet	8 szereplős Internet	komplex multiplayer /csak ennyit mond a fáma ;-)/
MEGJELENÉS DÁTUMA:	2002. szept.8.	2003. márc. 28.	-	-







ANIMAL PARADISE

SUMMITSOFT ● GTONY ● WWW.GTONY.COM/ANIMALPARADISE.HTM

ÁLLATPARADICSOM LEPUSZTULT ÁLLATMENHELY SZINTŰ KIVITELEZÉSSEL, MINDEZ TÖBB HASONLÓ TÍPUSÚ PROGRAM UTÁN ÉRDEKES PRÓBÁLKOZÁSNAK TŰNIK...

Nagy családi bevásárlások üres-járataiban (anyuka nehézkes mosóporválasztása idején) szinte mindenkor az élet nagy kérdésein morfondírozom, a boltok polcait nézegetve azonban furcsa, és mindinkább naprakészebb gondolatok próbálják megzabolázni már amúgy is bomlott elmémet. Imádom ugyanis, amikor a mindenre elszánt cégek az „Egészség" jegyében kivonják termékeikből az oly borzasztóan káros anyagokat, mint az a pár százaléknyi zsír vagy cukor (amiknek összhájképződése egy felbőfögött almáéval vetekszik), s egy új név (Light stb.) reneszánszos erejében bízva újfent a piacra szabadítják. A közértet elhagyva, s a számítógépes játékok világába belépve azonban rá kell jönnöm, efféle nagy bölcsességek megtapasztalásához – szó szerint – nem kell a sarki boltba mennem, elég az erősen rókabőrgyanús Animal Paradise-ra emelnem szigorú tekintetem…

Felettébb érdekes helyzetben vagyok, hiszen pár hónappal ezelőtt én tesztelhettem a Blue Fang által elképzelt állatkert-szimulációt, a Zoo Tycoon-t, s bár cikkem meglehetősen vad ostorozásba fajult, az AP ismeretében mégis módosítanom kell egy kicsit akkori véleményemen. Az Animal Paradise ugyanis szinte egy az egyben a Zoo Tycoon butított verziója, amely tény az akkori 56%-os (rész)eredmény tekintetében nem túl hízelgő. A puritán, mondhatnám igénytelen grafika még a Zoo Tycoon-t is alulmúlja, az állatokat mintha egy szegényes képzelőerővel megáldott jegyzedő álmodta volna meg, komolyan mondom, örülhetünk, hogy a hozzáértő (?) grafikus csíkos mintájuk miatt nem keverte össze tigrist és a zebrát! (Na ne tapsikoljunk, kérem, még így sincs akkora különbség köztük) A létesítményünkben grasszáló látogatókról sem tud az ember ódákat zengeni, tekintve, hogy – az intelligencia legkisebb jele nélkül – csak jönnek-mennek… Bár, hogy hogyan, a mai napig nem világos számomra: az egy dolog, hogy léteznek olyanok, akiknek hogy úgy mondjam „bennmaradt a vállfa", de hogy ezek az emberek egy egész fogast tudnának a ruhájuk alá gyűrni, az biztos…

A visszalépés sajnos egyértelműen nyomon követhető a játékmenetben is: építs karámokat, tégy bele pár állatot, csinálj sétálóutcákat a látogatók számára, közben etesd meg a jószágokat az adott gondozóval, nyisd meg az állatkertet, majd végül gyönyörködj, ahogy pörög a pénzedet jelölő számláló. Időnként a program ugyan megpróbálja meglepni az embert néhány szerencsétlen esemény generálásával (pl. amint egy tudóslelkületű UFO magával viszi állatainkat; új utódot nemz egy panda pár; fiktív állatfajta létrehozásának lehetősége), de ilyen szintű megoldással ezek inkább epilepsziarohamok megelőzésére jók, mintsem valamiféle orgazmikus állapot kiváltására…

Félreértés ne essék, tudom én, hogy az Animal Paradise a kisgyermekek számára készült (ezt már a gyermeki szemmel bűbájos, felnőtt szemmel viszont inkább gyermeteg intró láttán is tudja az emberfia), de egy olyan korú poronty, akit már nyugodtan oda lehet ültetni a számítógép elé, értelmi szintje bőven elég a Zoo Tycoon képi világának és logikai „feladványainak" befogadásához, illetve feldolgozásához. Ilyenformán teljesen felesleges volt megalkotni az AP-t, célközönsége ugyanis már rég a Zoo Tycoon-t gyúrja (két Quake-party között :)), az alatta lévő korosztálynak sokkalta érdemesebb lett volna valamiféle virtuális csörgőgyűjteménnyel kedveskedni…

Puma

GTONY

Ha már egy oldalon keresztül korbácsoltam szegény játékot, gondoltam, érdemes megemlékeznünk készítőjéről is, a Gtony-ról, ha másért nem, hát a feltétlen – menekülési – reflex megteremtése érdekében. A cég eddig főként a felhasználói programok mezején vetett gyökeret: EZSurfer-re keresztelt netes programja például egy antibakteriális szappan kíméletlen erejével tünteti el az illetéktelenül monitorjainkon díszelgő reklámcsíkokat, Aqua nevezetű képernyőkímélője pedig a világ első digitális akváriumaként lépdelt be a screensaver-ek dicső panoptikumába. Örüm az örömben, hogy e kiváló alapötlet nyomán – és nevéből fakadóan több mint valószínű, hogy – az Animal Paradise mintájára – már javában készül az Aqua Paradise, várhatóan hasonlóan ragyogó kivitelezésben…

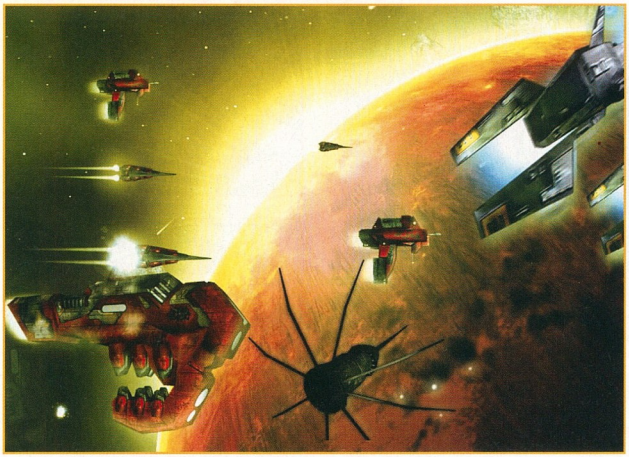
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P200, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 8x CD-ROM
JAVASLAT: Egy P400, 128 MB RAM duóval jobban csöszik :)

Kisgyerkőcöknek ideális (lenne)

Grafika, a Zoo Tycoon-hoz képest jó pár hónappal, amúgy meg fényévekkel lemaradt

21%



PROJECT EARTH

DREAMCATCHER ● LEMON INTERACTIVE ● WWW.DREAMCATCHERGAMES.COM/PROJECTEARTH

FÖLDANYUT A NAGY KALAND KÜSZÖBÉRŐL KÉSZÜL ELVINNI AZ ŰRDÖG. CSAK HÁRMAN ÁLLHATNAK KÖZÉJÜK: A HŐS, A LÁNY ÉS A LÉNY…

Azok kedvéért, akiket a képek láttán az „ezt a pofát má' láttam valahol" érzése gyötör, szögezzük le gyorsan: a hiba nem az ő készülékükben van. A PC.GAMES egy korábbi számában jeleztük már, hogy a lengyel cég új játékának mintájául a Relic klasszikus 3D Űrstratégiája, a Homeworld szolgált. Látványában és játékmenetében oly híven mímeli a nagy elődöt, hogy szürkület után bárki összetéveszthetí vele – a lényeget tekintve színpompás Homeworld klónnak tekinthető.

A „klón" a kezdetek óta – a legutóbbi Star Wars epizód fényében különösen – negatív minősítés: önállótlansági bizonyítvány, melynek bokra mögött (képzavar) genetikai hibákat és egyéb csúnyaságokat sejt az ember. A Project Earth javára írandó, hogy nem csinál titkot valódi mivoltából… és fajunk jövőjébe is dicséretes bizakodással tekint.

A háromdimenziós stratégiák eszményi terepe a kozmosz, az új program is arrafelé veszi az irányt. E sorok írója merészen követte, hogy adottságairól háborús viszonyok között győződjön meg. Az alábbiakból kiderül, mennyiben szolgál rá a Project Earth az utód címre – hogy családtagnak, vagy hivatlan vendégnek számít-e abban közegben, ahol a Homeworld óta RTS még nem járt.

TÖRTÉNET

A PE (európai verzióban Starmageddon) az emberiség kirajzásának első, felemelő és vészterhes korszakába vezet. Az események alakításából fajunk mellett két idegen civilizáció is kiveszi részét, single player hadjárat azonban csak az egyikhez tartozik, és multiplayerben is csak ez utóbbi társaság választható. A harmadik féllel kapcsolatos rejtelmek a kerettörténet szerves részét képezik; tisztázásuk a játékos dolga, melybe e hasábokon csak legszükségesebb mértékig kontárkodom bele.

Az európai csapat–SF téma kombótól sokat vártam, de csalódnom kellett. Stanislaw Lem honfitársai hírből sem ismerik a műfaj klaszszikusait: a Project Earth világát – többszöri nekifutásra – az elmúlt húsz év sci-fi popkultúrájának legfényesebbre koptatott kliséiből alkották meg.

A mese szerint utódaink (akiket ökológiailag tönkrezúzott bolygónk elhagyásának kényszere helyett ezúttal a kalandvágy vezet) lakható világok után kutatnak a szomszédos állócsillagok rendszerében. A Rigel körül keringő, Cognitának keresztelt bolygót már birtokba vették, a másodikat nemrég szúrták ki a Bika csillagképhez közeli (szerintem ahhoz tartozó) Aldebaran rendszerében.

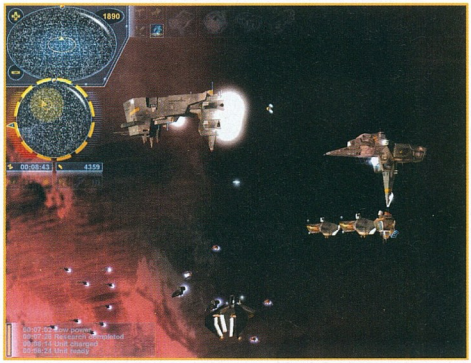
Az odajutásra a Wing Commander óta kötelező térkapuk (warpgate) kínálnak módot, a betelepítés eszközei pedig a Bahamut osztályú óriáshajók, melyeket egy-egy telepatikus képességű pilóta, az úgynevezett napbúvár szellemi energiája vezérel. A Bahamut a gyarmatosító flották mobil hadműveleti bázisa, nyersanyag-feldolgozó üzeme, kutatási- és hadiipari centruma, melyből a történet kezdetekor hármat is útnak indítanak az Aldebaran felé. A továbbiakat már a napbúvárok – a jólfésült David, a vámpíros bájú Lamya és a mutáns mivoltát fejszervével is kifejező Angelus – szemszögéből éljük át: a térkapu még meg sem nyílik, mikor a Mars pályáján túl felbukkanó, Föld felé tartó üstökös csóvájában ismeretlen űrjárműveket észlelnek a műszerek. A helyzet egyértelmű: a Földet idegen támadás fenyegeti.

Így lép színre a PE második játszható faja, a démon. Eredeti nevük egy korábbi koncep-

HARCI GÉPEK

A PE harci gépeinek közös sajátsága a rossz manőverezés: az eltúzott tempójú közelítéseket száz esetből százszor követi túlrepülés és svungos, minden taktikai és gazdaságossági megfontolást nélközlő zsaruforduló. Még nagyobb baj, hogy kaszkadőreink a legelemibb túlélési ösztönnek is híján vannak: a Bahamut szerelőcsarnokát elhagyva a kívülállók nyugalmával szemlélik a körülöttük tomboló tűzpárbajt, és még agresszív módban sem észlelik a műhorizontjuk alá vagy fölé, érzékelőik hatósugarán azonban nyílvánvalóan belülre eső objektumokat – szemléletük éppoly kétdimenziós, mint azoké, akiket e rossz beidegződéstől hivatottak megszabaditani.

Egységeink közül alapból csak az anyahajó javítható, a többiek fejlesztés révén tehetnek szert korlátozott önregeneráló képességre. A játék valósághűnek mondott fizikai modellje itt ismét leszerepel: a találatok okozta sérülésnek még azokon a hajókon sem marad látható nyoma, melyek méretei ezt reálissá tennék. Bahamutunknak csak „elérücsikja" fogyatkozik a százméteres vágósugarak, tobozforma szuperbombák és páncélbörén semmivé foszló meteorok csapásai alatt; fedélzetén a termelő- és kutatómunka – a lángoló megsemmisülés közelségére való tekintet nélkül – zavartalanul folyik.



ció maradványaként csúfoskodik a programban, és keveset árul el valódi természetükről: hadjáratuk nem szörnyetegek, hanem értelmes, főbb vonásaikban kimondottan emberszerű lények képét vázolja fel, akikkel fajunk a kezdeti súrlódásokat követően – a Freespace két epizódjából ismerős okból – sikerrel kapcsolatba lép.

IRÁNYÍTÁS

Akik ismerik, játszották, és nyomasztó vagy kellemes emlékeikben őrzik a Homeworld emlékét, könnyen eligazodnak majd az újonc virtuális terében. A kezdőkre valamivel nehezebb feladat vár: napokba telhet, mire két dimenzióhoz szokott érzékelésüket a harmadik kiterjedéshez, majd a PE kezelési sajátságaihoz igazítják.

A készítők segítőkészsége egy kurta és közönyös tutorialban merül ki. A billentyűkiosztás fix, parancsok és kombinációik nem túl számosak, a sóhajnyi szünet után maguktól becsapódó info-ablakokat bármikor újranyithatjuk, részletesebb útmutatást azonban hiába keresünk – a PE még a filléres tippekkel is adósunk marad. A legalapvetőbb információkat eleve ismertnek tekinti, de egyiket sem ismétli el: ez a hiányosság a befogadó oldalán tanácstalansághoz, frusztrációhoz és korai – nem ritkán végleges – meghátráláshoz vezet.

Kiszállásra akaratunk ellenére is sor kerül olykor: az ESC billentyű lenyomását a játék, érdemi beállítási lehetőségek híján, menekülési szándékunk jeleként értelmezi.

Akik az első pár óra megpróbáltatásait kiállják, fokozatosan részesülnek a Homeworld óta eltelt évek technikai fejlődésének áldásaiból. A PE-beli helyváltoztatás alapvető eszköze a négy kurzorbillentyű, a harmadik egérgomb lenyomása azonban rövid úton a kiszemelt objektumig röpít, a görgővel pedig kedvünkre szabályozhatjuk az egérkurzor látómezőnkön belüli távolságát.

A közelebbi végpont a „magamra kattintok" ősi álmát váltja valóra, a távolabbi belövésében látótávon belül a szemmérték, azon túl a radarernyő is segédkezik – zöld körként jeleníti meg végtelenbe lövellt pillantásunk változó rádiuszát. Mindez bonyolultan hangzik, de hamar megszokható: jó alternatívája a Homeworld nem túl praktikus, csaták hevében egyenesen használhatatlan rendszertérképének.

Az űr végtelenje a PE-ben sem igazi végtelen. Efelett érzett fájdalmunkat megnövelt látótávolság és a jobb áttekinthetőség orvosolja. Módunk van arra is, hogy nézőpontunkat szenzoraink hatótávolságán (a hivatalosan maximált látómezőn) kívülre helyezzük. A PE az érzékelt kép minőségével fizetteti meg a stiklit – magától értetődő, de nagyon hangulatos megoldás. A főképernyő felső sávjának ikonjai és legördülő menüi segítségével könnyűszerrel válogathatunk a Bahamutunkon előállítható egységek, kutatási témák és elérhető fejlesztések közül. Vége a Homeworld rossz helyen, rosszkor legördülő menüinek és nagy felbontásban olvashatatlanul apró karaktereinek: a PE free look (tájékozódási) módjából locked (rendelkezési) módba és vissza a Ctrl billentyű, e futurisztikus kuplung kinyomásával juthatunk el. Az egérkurzor ilyenkor a Windows desktopján megszokott módon viselkedik; segítségével a termelési és fejlesztési utasítások villámsebesen kiadhatók vagy törölhetők.

Az egységek választéka nem túl bőséges, és a fejlesztésekkel sem lehet Dunát rekeszteni. Legtöbbjük – az önregenerálás képességétől az „egy lövés–egy ember" elvét úrharcba átemelő kritikus sebzésig – kézenfekvő vagy ötletes, egyik-másik kimondottan abszurd. Példaként az Utolsó szívesség technológiáját emelném ki, melynek birtokában gépeink robbanása gyógyítólag hat a közelben tartózkodó baráti egységekre.

Harci gépeink legénysége nem intelligenciájával hódít: csak ellenséges egységeket és létesítményeket hajlandó célpontként kezelni, a többire – a létüket közvetlenül fenyegető ürtörmeléket is ideértve – csak kényszer (Alt) hatására nyitnak tüzet.

Bányászaink sokkal önállóbbak, kibocsátás után azonnal a legközelebbi alkalmas aszteroida felé veszik az irányt. Mivoltukra is ekkor derül fény, az előállítási listában tudniillik semmi – ismétlem: semmi – nem különböztet meg őket a hadászati célú masináktól.

LÁTVÁNY

A PE látványos játék, de sem nagy elődjével, sem mai vetélytársaival (pl. Armada II) összevetve nem nyújt rendkívüli élményt: az előbbitől igazában csak nagyobb felbontású textúrái különböztetik meg. Lélegzetelállítóvá hivatalos futtatási minimuma (PIII700+, 256MB RAM, 32MB VGA) és ehhez mért viselkedése teszi: csúcskategóriás tesztgépünkön nagy, de korántsem maximális felbontás mellett az egyjátékos pályákat négy-öt, a legszimplább kétjátékos multiplayert kilenc (!) percig töltögette.

Az egységek néhány alapvető járműkategóriát leszámítva fajonként különböznek; azonosításukat fajspecifikus színvilág (ember – kék; démon – vörös; vitechy – sárga) hivatott megkönnyíteni. A megjelenítés korrekt,

CSINÁLD MAGAD STARMAGEDDON

A Project Earth származástani vizsgálata - az egyes alkotórészek azonosítása és értékelése - közérdekű tevékenység; segédlet a holnap fejlesztői számára, akik idővel - remélhetőleg már holnapután - fércmentesebb programokkal állnak elő.

HOZZÁVALÓ	HONNAN NYÚLTÁK?	HOGY MUZSIKÁL?	MIHEZ KÉPEST?
játékötlet	Homeworld	kezdetnek megteszi	nagy átlag
történet	sci-fi szemétdombja	messziről bűzlik	Homeworld
karakterek	saját	a nevük se áll jól	Homeworld
3D grafika	Homeworld	nem vág gyomorszájon	Armada II
3D effektek	VoodooLights	abban még megfelelt	Armada II, SFC2
irányítás	saját	valahogy elbugdácsol	Homeworld
egységek száma	Homeworld	kevés az üdvösséghez	Homeworld
fejlesztések	Homeworld	megütik a mércét	nagy átlag
AI	saját	hullik a mérgese	Empire Earth
singleplayer	Homeworld	hozza az átlagot	Homeworld
multiplayer	Homeworld	pályahiányban szemved	nagy átlag
tanulási görbe	saját(os)	sose hallott róla	nagy átlag
hanghatások	saját	elég (ro)baj ez nekünk	SFC, Armada
zene	saját	hangulatos	nagy átlag
játékélmény	n.a.	magának való	Homeworld

bár az összkép inkább kelt rajzfilmes, mint valószerű benyomást. Az engine renderelte animációk szépek, de kurták, amit főként a bolygók kínálta látvány miatt fájlal az ember: légkörüknek mélysége, felhőzetüknek szinte tapintható vastagsága van.
A karakterek grafikája ehhez képest ijesztően hullámzó színvonalú: még egy „véglegesként" leadott anyag, amit régebbi koncepciók romjaiból guberáltak össze.
Ezzel a résszel a Relic sem vacakolt sokat, mégis stílusos megoldást talált a Homeworld számára – igaz, nem is kapkodott úgy, mint a Lemon Interactive csapata, mely a fejlesztés egész tartama alatt egy másik Homedworld-klónnal (O.R.B.) versengett a piaci elsőségért.
A PE pörögve sodródó aszteroidáival, gázfátylakon átderengő csillagaival és színes kondenzcsíkot húzó gépeivel a kései Homeworld modok legjobb formáját mutatja. Bizonyos részmegoldásaival – mint az egységek ki-be kapcsolható fényudvara – túl is mutat rajtuk, az űrhajókat geometrikus koporsóba záró kijelölési boxokat azonban elmulasztotta nyugdíjba küldeni, és a távolabbi célok kijelölése sem talált jobb megoldást Homeworldban használtnál.
Egységeink az első pár célt tévesztett kattintás után el is unják a szórakázást, és olyasmit tesznek, amit célpontok támadásakor, azok túlrepülése helyett sosem: lefékeznek, és egyhelyben lebegve várnak a megváltó sugárcsapásra.
Az engine fizikája lehet valósághű, a robbanások azonban csak nagyobb távolságból hatnak meggyőzőnek: síkban egymásra rétegzett fényköreik éppúgy nem tartoznak a vizualitás élvonalába, mint a találatok hatására csökkenő méretű aszteroidák és a tiritarka üstökösök, melyeket egy másik korábbi klasszikusból, a VoodooLights képernyővédőből szerződtettek erre a munkára.

BALFOGÁSOK

A készítők kisebb-nagyobb balfogásai ijesztő hajlamot mutatnak arra, hogy egymást keresztezve bődületes hibákká váljanak. Ilyen az, hogy a tutorial kamikaze opcióját (mely nevével ellentétben nem az érintett egységek öngyilkos támadását, hanem azonnali megsemmisülését eredményezi) a kezelőfelületen pusztítás felirattal látták el, és huncutul az alapvető viselkedésformákat jelképező ikonok sorába helyezték. A pusztítás és az agresszív fellépés közti – fizikai síkon mintegy két milliméteres – különbséget esetenben egy nyolc gépből álló vadászraj és egy komplett küldetés bánta…

HANGOK

A PE háromdimenziós harcmezeje – amennyiben a rezgések vákuumban való terjedését dzsordzslukaszos nagyvonalúsággal realitásként fogadjuk el – térbeli hangkulisszáért kiált, ám ennek a gyakorlatban nemigen találni nyomát. A motorzaj erőssége a távolság csökkenésének függvényében engedelmesen növekszik, és anélkül fúl tompa morajba (a Bahamutok esetében dübörgő kakofóniába), hogy irányt rendelhetnénk hozzá. A sugárfegyverek effektjei kiábrándítóan vérszegények, ütközetekben a becsapódások egyhangúan ismétlődő repedtfazék-hangja dominál.
Az emberi beszédhangokkal és technológiai háttérzörejekkel kombinált alátétő zene sokkal jobban sikerült – kár, hogy csak a borongó hangulatához oly kevéssé illő akciók alatt szólal meg.

JÁTÉKMÓDOK, JÁTÉKÉLMÉNY

A Homeworldtől örökölt felállás – lomhán mozgó, pótolhatatlan bázis és fürge, feláldozható segéderők – nem sok mozgásteret hagyott a PE készítőinek: majd' minden küldetés a Bahamutok és démoni megfelelőik védelmének biztosítására vagy a térségben ténykedő ellenséges erők semlegesítésére épül.
Utóbbi legkézenfekvőbb módja az ellenséges mobilbázis nyersanyagforrásoktól való elszigetelése – saját forrásaink korlátozott volta és az AI szégyentelen túlereje okán egyjátékos módban másra nem is igen van esélyünk. A multiplayer módok közül (deathmatch, team match és skirmish) csak az utóbbit próbáltam ki: kreáltam egy játékot, melyben a könnyű fokozatra állított AI egyetlen példánya volt az ellenfelem. Mindketten jókora induló összeggel rendelkeztünk – az Empire Earth megjelenésekor ez még lehetővé tette, hogy az ember az egységtípusokkal és fejlesztésekkel közelebbi ismeretséget kössön. Nem úgy a PE esetében: az alatt a három perc alatt, míg a fejlesztési listán kiokosodtam, az AI már végig is száguldott rajta, és kifejlesztette, majd – szó szerint – tömött sorokban ontani kezdte a játék szuperfegyverének számító, szupersebzésű szuperbombákat. Ennél még a cián is lassabban öl, de nincs mit tenni: napjaink RTS-eiben a halmozottan előnyös helyzetű AI és az első próbálkozásra (értsd: pályaismeret nélkül) megnyerhetetlen egyjátékos hadjárat már-már alapkövetelménynek számít.
Az emberi hadjárat kezdetben csak ötletlenségével és napbúváraink nagycsoportos nívójú poénjaival bőszít. A démonoké annál keményebben kezd: az első pillanatokban ránk zúdítja a sokszoros túlerőben lévő, technikánk adott szintjén sebezhetetlen ellenfél túlerejét. Nem is a győzelem, hanem a fejvesztett menekülés a cél – aki ettől sem kap kedvet a folytatáshoz, magára vessen. Akik a játékban szórakozás helyett kihívást keresnek, ezzel együtt is imádni fogják a Project Earth minden pillanatát – nem lehet annyira rossz, amennyire nekem ellenszenves, ebben biztos vagyok.
Szűkszavúsága és homályos instrukciói a nyelvi nehézségekre, a játékegyensúly és kivitelezés problémái a piaci trendekre és a sietségre vezethetők vissza – a legkomolyabbat, az újszerűség hiányát azonban még ez utóbbi sem menti.
A PE-t arra szánták, hogy a Homeworld teremtette játékstílust annak alapvető vonásait megtartva továbbfejlessze. Jelenleg nem több, mint ugyanaz másképp, s nem is okvetlenül jobban – ez a több évi fejlesztőmunkát és az ígéreteket figyelembe véve önmagában is kudarc. A Homeworld rajongói egy harmadennyi idő alatt kihozható küldetéscsomagnak ugyanígy – ha nem jobban – örültek volna, az alkalmi játékosokra a kérlelhetetlen AI, a sci-fi kedvelőkre a sablonos, néhol pokémonosan ostoba történet hat majd riasztólag: a többség valószínűleg még azelőtt meghátrál, hogy a jól sikerült részmegoldások bármelyikében örömét lelné.
A következő pályázó remélhetőleg több szerencsével jár – ennek a klónnak csak hardverigény dolgában sikerült túlnőnie a Relic klasszikusán.

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII700, 256MB RAM, 32MB-os 3D-s videó kártya, Win98, ME, XP, DirectSound 3D **JAVASLAT:** Az ajánlott konfig megnosolygtató, természetesen ennél erősebb gépre van szükségünk az élvezetes játékhoz.

Áttekinthető kezelőfelület
Látványos részmegoldások
Tiszta Homeworld…
…de semmivel sem több

Csupa kőzhely, Rajzfilmes látványvilág
Pokémonos szellemiség

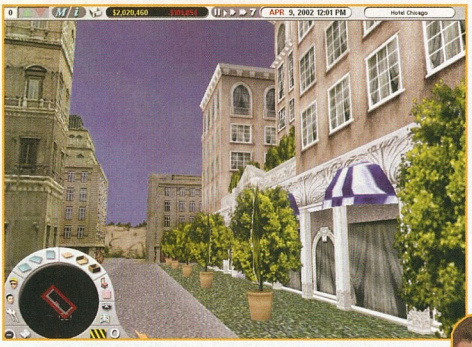
69%

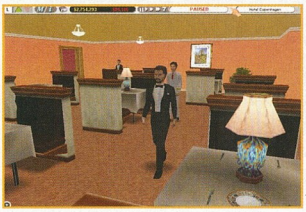
ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

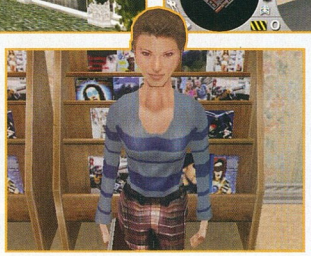
TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

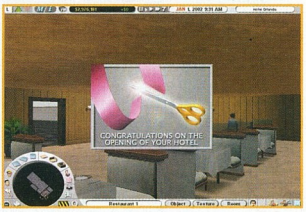
PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL









HOTEL GIANT

JOWOOD ● ENLIGHT SOFTWARE ● WWW.HOTELGIANT.COM

HA SZERETNÉD MAGAD HOTELIGAZGATÓKÉNT KIPRÓBÁLNI, EGY INSTALLÁLÁS VÁLASZT EL TŐLE, HOGY ELINDULJ AZ ÚTON...

Néhány hete olyasmivel foglalkozom, ami eddig igen távol állt érdeklődésemtől: lakberendezési könyveket, újságokat lapozok föl, hogy azokból ötleteket merítsek egy virtuális hotel belső terének megkomponálásához. Csak ne mosolyogjatok, ezek az ismeretek bár nem létfontosságúak, de igencsak jól jöhetnek azoknak, akik – Karinthyt parafrazeálva – a játékban nem ismernek tréfát. Meg különben is, ti talán tudjátok, hogyan kell kinéznie egy biedermeier stílusú, de azért a modern technológiával is felszerelt hotel társalgójának? Vagy hogy pontosan mi minden kellhet egy jól felszerelt tárgyalóterembe?

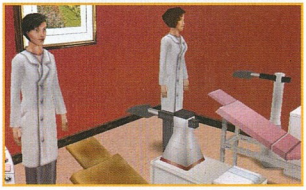
Akár igen, akár nem, a JoWood gondozásában és az Enlight Software fejlesztésében most megjelent Hotel Giant című játékban ilyen feladatokkal is szembekerülhet a vérprofi stratéga, aki legalább egy időre le tudja cserélni a prizmatankok és harci szekerek csatazaját a pénztárgépek csilingelésére és a válogatós vendégek óhajainak kifürkészésére.

A Hotel Giant egy hotel menedzselésének gondjait bízza ránk. Választékunk bőséges: 19 különböző hotelépület várja a vendégeket, s hatszáz különböző berendezési tárgy az e vendégek óhajait kielégíteni kívánó szemfüles játékosokat, akik egy személyben lehetnek lakberendezők, menedzserek és egyéb alkalmazottak. Az igényesebbek az alapoktól kezdhetik: ekkor az épület puszta falainak felhúzásán kívül mindent nekünk kell elvégeznünk, a belső terek kialakításától kezdve a berendezési tárgyak elhelyezésén át a szolgáltatásokat igénybevevő vendégek elégedettségének egy előre beállított értékének eléréséig.

A profik rögtön nekiugorhatnak a különböző feladatoknak (scenariók vagy véletlenszerűen generált feladatok), a teljesen kezdőknek meg ott a tutorial, ami a tanító célzatú feliratok után önálló játékként is folytatható. Igazán csak ízlés kérdése, de engem az első feladat fogott meg leginkább: órákat el lehet bíbelődni egy hangulatos szobabelső, egy vendégváró előcsarnok, vagy egy romantikus étterem kialakításával. A berendezési tárgyak változatossága igazán lenyűgöző: csak lámpából van vagy tízféle, a dísznövényekről, asztalokról vagy székekről már nem is szólva. Ha valaki nem merül bele a részletekbe, akkor is időigényes munka lesz egy két-három emeletes szálloda szobáinak kialakítása és berendezése (még a tapétát, illetve csempét is mi választhatjuk ki!). Két-három játék után lehet igazán ráérezni a dolog ízére: hogy nem kell egy kis elővárosi fogadót feltétlenül masszázsszalonnal, konferenciateremmel és impozáns könyvtárral ellátni, de egy előkelőbb hotelban bizony a belsőtéri medence is elkél. A tervezést három nézet segíti: egy felülnézeti (ez leginkább a szobák elhelyezésekor segíthet), egy belső nézetes (ez a különféle tárgyak elhelyezéséhez jó) s egy izometrikus nézet, amelyben ráadásul igény szerint jeleníthetjük meg a falakat (ez egyfajta áttekintő nézet, de dolgozni is jól lehet vele). Munkánk másik fele a megépített hotel menedzselése. Ezen a téren a játék nem mutat fel semmi újdonságot. Különböző képernyőkön betekinthetünk mérlegünk adataiba, újabb ingatlanokat vásárolhatunk (á lá Theme Park), vagy összevethetjük adatainkat a konkurencia adataival. Mód van arra is, hogy egy kiválasztott vendégünket kövessük, s óhajait fürkésszük – a kettő persze egymástól függetlenül is végezhető, nem kell ahhoz követnünk a vendégeket, hogy elvárásaikról, kedvenc időtöltéseikről információt szerezzünk, mert egy ikonra kattintva ezt felsorolásszerűen megtudhatjuk. Vagy ha nincs jobb dolgunk, meglessük (a kukkolók nagy szomorúságára az öltözködős és ehhez hasonló jeleneteket a program igen diszkréten kezeli, s kurta, kétfázisú animációkkal megkerüli a kényes részeket…). Hasonló módon az alkalmazottainkat is megfigyelhetjük, s ha úgy találjuk, hogy túl sokat unatkoznak, hát nosza, csökkentsük egy kicsit a bérüket… Egyébként fölösleges egyesével végigklikkelgetni a vendégeket, menedzseri naplónkban a gép megjelenít minden lényeges információt, s a problémás pontok

megoldásához némi segítséget is nyújt.
A megoldás olykor teljesen kézenfekvő, mint például éttermünk alacsony látogatottsága esetén az árainkat érdemes csökkenteni, vagy a szolgáltatásaink színvonalát emelni (ezeket egy egyszerű skálán szabályozhatjuk), olykor viszont már részletekbe menően el kell töprengenünk, mivel segítjük elő leginkább a megoldást. (Ez különösen olyan épületnél fordul elő, ahol már minden négyzetcentimétert beépítettünk, s a kedves kuncsaft benyögi, hogy mondjuk a konditerem túl kicsi…)
Nagyon jó ötlet a reklámkampányok lebonyolítása is: egy külön képernyőn állíthatjuk be, hogy hol kívánunk hirdetéseket feladni (újságok, televízió, vagy névre, címre szóló postázás), valamint hogy mennyit szánunk a reklámhadjáratra. Ez nehéz kérdés, hiszen biztosan ismeritek ti is azt a marketinges szlogent, hogy: „A reklámokra fordított költségek fele kidobott pénz, a baj csak az, hogy nem tudjuk, melyik fele…”
Szimpatikus vonása a játéknak az is, hogy elkészült műveinket (lett légyen szó akár a hotelről magáról, akár egy jól sikerült enteriőrről) egy külön erre rendszeresített gombbal (fényképezőgépet mintáz, ki hinné?) le is fotózhatjuk, s ekkor a fotó egy külön könyvtárba kerül a játékon belül, ezt utóbb aztán jpeg-képként megtekinthetjük (nem új dolog, mert például a Theme Parkban már volt ilyen, de azért ez ide is illik).
Akadt azért néhány dolog, ami rontott az összképen. Talán egyszer megérem, s valaki elmagyarázza nekem, hogy a JoWood játékaiban miért nem lehet megváltoztatni a felbontást, illetve hogy e játékban a grafikai opciók miért szűkültek le a textúrák részletességének és a fényhatásoknak a kétállású beállítására. Meghökkentem azon is, hogy a játék képtelen együttműködni a Voodoo-kártyával (jó, jó, értem én, öreg az a szegény Voodoo 3-as, de ha elmegy vele a Max Payne vagy a Return to Castle Wolfenstein, akkor már ne egy menedzserjáték miatt kelljen kicserélnem!). A kép állandóan szétesett, a játék meg lefagyott, s ez az őrület addig tartott, amíg GeForce nem került a játék alá.
Bevallom, nekem hiányzott a játékból egy kis jópofa humor is. A Theme Park World stílusában készült bevezető animáció még sugall valami ilyesmit: néhány alacsony felbontású képsoron keresztül megnézhetünk egy tanmesét arról, hogyan győzedelmeskedik a nagyon kapzsi, kövér, haráncsoló, minőségrontó hoteltulajdonos fölött a szorgos, mosolygós, családi vállalkozásban hotelt nyitó (bizonnyal angolszász és protestáns) kistőkés. Ez a kis mese – amely bugyutaságával és jópofa karaktereivel megmosolyogtató volt – ígért valami kis vidámságot, de sajna, a játékban ilyesminek nyoma sincs. Minden olyan nagyon-nagyon komoly. Hiába no, nehéz a menedzserélet…
A játékot alátesző hangok és a zene sem tartozik a játék erősségei közé. A hangok semmi különlegeset nem nyújtanak, illusztrálják, ami történik és kész. Egy kis vízcsobogás, a tárgyalóteremben mormolás, a konyhában edények csilingelése. A zene… Hát, ízlés dolga, én már az első két hotelszint kialakítása közben lehalkítottam.
Szó mi szó, manapság, amikor szinte hetente jelenik meg egy-egy építgetős-menedzselgetős stratégiai játék, nagyon nehéz a többitől elütő, egyéni újdonsággal előrukkolni. A Hotel Giant ezt szemlátomást nem is célozta, a jól bevált recept szerint készült a játék. Végy egy evőkanálnyi ötletet (van aki mokkáskanálnyival tesz csak bele), keverd el némi mikromenedzsmenttel, adj hozzá jó (de legalábbis tűrhető) grafikát, öltöztesd egy kis Sims-díszítésbe, rázd meg, s már kész is az eheti menedzser-koktél! Nem biztos, hogy ínyenceknek való, de legalább könnyen emészthető.
Valahogy úgy voltam ezzel a játékkal, mint az egyszeri Ivan Szergejevics a hűtőszekrénygyárból, aki minden alkalommal kilopott egy-egy alkatrészt a gyárból, de otthon akárhogy is rakosgatta azokat, mindig tank sikeredett belőlük. Rakosgattam én is a Hotel Giant elemeit szorgosan, de végül nagyon sok újdonságot nem találtam benne.

boli



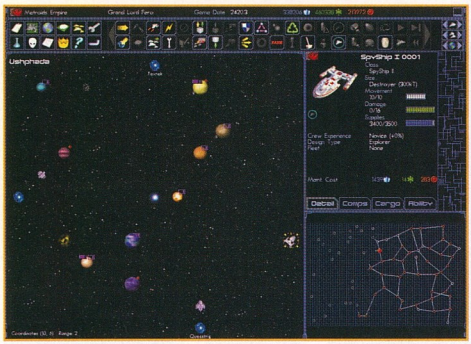
ÉRTÉKELÉS

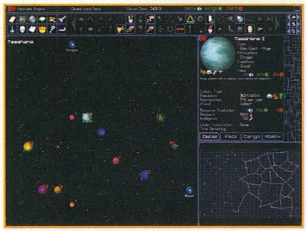
MINIMUM CONFIG: Windows® 95/98/ME/2000/XP, PII 350 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HD, 16MB 3D video card, DirectX® 8.0a
JAVASLAT: GeForce kártya, a fagyások elkerülése érdekében.

Részletgazdagság
Egyszerű kezelőfelületek

Irreális gépigény
Nincs benne eredetiség

65%





SPACE EMPIRES IV

SHRAPNELGAMES ● MALFADOR MACHINATIONS ● WWW.MALFADOR.COM

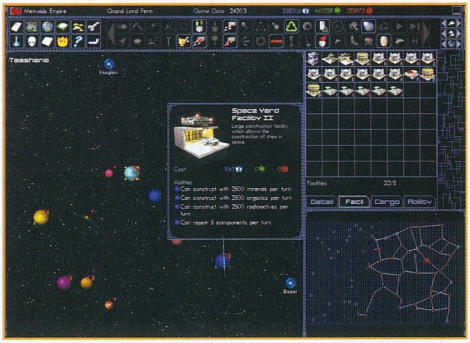
HOGYAN KÉSZÍTSÜNK OLYAN KLÓNT, AMI LEGALÁBB OLYAN JÓ, MINT AZ EREDETI? SOK JÁTÉKFEJLESZTŐ MEGKÉRDEZHETNÉ A MALFADOR MACHINATIONST!

Miközben az űrstratégiák szerelmesei – jómagam is – izgalommal várják az 1994 óta etalonnak számító MOO 3. részét, szép csendben megjelent a 2000-ben kiadott Space Empires IV legújabb verziója. Szégyen vagy nem, de ez a program számomra nem volt túlságosan ismert, talán azért, mert az előző rész még a shareware kategóriában jelent meg. Azóta azonban a program a lelkes fejlesztőknek és a rajongótábornak köszönhetően igencsak kikupálódott, és megérett arra, hogy teljes értékű játékká váljon.

Első pillantásra is látható, hogy az SE IV sokat örökölt a nagy öregtől, kezdve a kissé talán puritán grafikától és hangeffektusoktól a sokféle kezdőbeállításon keresztül egészen az alapvető játékmenetbeli jellegzetességekig (kolonizálás, technikai fejlesztés, űrhajók tervezése/építése, diplomácia, kémkedés). Igazán nagy újítás nincs a programban, de aki szereti a stílust, az nem is vár el ilyesmit. Ami jó volt egy programban, az maradjon meg a másikban is, és a csillogó-villogó extrák helyett inkább legyenek új lehetőségek. Nos, jelen játék készítői pontosan ezt a filozófiát képviselik, és ennek köszönhetően sikerült annyit polírozni a régi elven, hogy még az öreg rókáknak is legyen kedve sokadszor nekiveselkedni a végtelen űr meghódításának.

De az általánosságok helyett inkább nézzük a részleteket, az SE IV sikere ugyanis ebben keresendő! Ami engem elsőre megfogott, az a hihetetlen méretű fejlesztési fa, melyben rengeteg találmány vár arra, hogy a civilizációk megismerjék. Igaz, sok esetben az újabb eszköz csak az előző verzió továbbfejlesztett változata, ám sok fejlesztés teljesen új területeket és stratégiai lehetőségeket nyit meg számunkra. Csak két példa: a játék elején a harc rombolók, fregattok és cirkálók közt zajlik, és a rakéták uralják a harcteret. Némi célirányos fejlesztés után azonban megjelennek az apró vadászgépek, melyeket meg se lehet célozni a nagy hajók elleni fegyverekkel, vagy a kisméretű védelmi ágyúk, amelyek a rakéták ellen nyújtanak hathatós védelmet. Vagy: egy játék jelentős részében a naprendszereket összekötő kapuk, a Warp pontok környékén zajlanak a csaták, mert ide összpontosítva űrhajóinkat, aknamezőinket és fegyveres műholdjainkat itt a legkönnyebb elfogni a rendszereinkbe betörni próbáló ellenséget. Bizonyos találmányok azonban lehetővé teszik ezeknek az átjáróknak a lezárását, vagy akár újak megnyitását. Így a korábbi stratégia már használhatatlan, és megkezdődik a mozgó háborúk időszaka.

Egyes – méregdrága – találmányok a megalomániás játékosok számára jelenthetnek örömet. A sötétebb lelkületűek bolygókat vagy – Darth Vadert is megszégyenítve – akár csillagokat is felrobbanthatnak, de aki építkezni szeret, az aszteroidákból bolygókat vagy a birodalom erőforrásait nem kímélve akár hatalmas méretű mesterséges világokat is létrehozhat, ami a bolygókért való küzdelmet teszi szükségtelenné. Feltétlenül meg kell említeni a fajokra jellemző speciális technikai ágakat is, melyek a biotechnológiától a vallási kutatásokig terjednek. A technológiákat természetesen nemcsak kifejlesztés, hanem csere, ipari kémkedés vagy akár egy elfoglalt űrhajó szétszedése útján is megszerezhetjük. Ez a rengeteg lehetőség a változatosság mellett azt is biztosítja, hogy nem létezik mindig nyerő stratégia vagy mindenek felett álló fegyver. A kő-papír-olló játékhoz hasonlóan mindenre van ellenszer, csak meg kell találni.



A program másik nagyon szimpatikus vonása a pergő játékmenet. A galaxis méretétől és létszámtól függően akár az első 50 körben találkozhatunk egy idegen fajjal, és már kezdődhet is a tánc! Még izgalmasabbá válik a dolog, ahogy újabb lények kapcsolódnak be a küzdelembe. Más játékokkal ellentétben a gép által irányított birodalmak egymással is küzdenek, nemcsak velünk szemben lépnek fel. Gyakoriak a politikai manipulációk, és egyes fajok odavannak a szabotázsért és kémkedésért.
A játék későbbi szakaszaiban – amikor a fél galaxis már a miénk – elég erőteljes lassulás tapasztalható, nekem egy-egy kör akár fél órát is eltarthat.
Elvben ilyenkor jönne a segítő AI, akit itt miniszternek hívnak. Hatékonysága sajnos az elfogadható és a csapnivaló közt ingadozik, de a fejlesztők mentségére szolgál, hogy még egy programban sem láttam ebből a szempontból jól működő segítőt, így ha valaki maximalista, akkor magának kell intéznie a birodalom ügyes-bajos dolgait.

4X

Az SE IV alapjaiban egy körökre osztott stratégia, amit gyakran 4X kategóriának is neveznek. Ez az elnevezés az angol eXplore (felfedezés), eXpand (terjeszkedés), eXploit (kiaknázás), és eXterminate (megsemmisítés) szavakból következik, amely jól jellemzi ezt a játékstílust. Adott egy hatalmas galaxis, és a naprendszerekben elszórva sok-sok civilizáció, akikben egyetlen közös dolog van: mindegyik megismerte már az úrutazás alapjait, és mindegyiket hajtja a felfedezés vágya. Az induló naprendszer bolygói után távolabbi világokat is meghódítanak a telepesek, és előbb-utóbb létrejön a Kapcsolat, azaz két idegen faj találkozása. Hogy ekkor mi történik, az már a lények beállítottságától, pillanatnyi helyzetétől és erőviszonyaitól függ: lehet, hogy erős szövetség jön létre a két nép között, és egymást segítve hódítják meg a galaxist, de az is megtörténhet, hogy az üdvözlő szavak helyett fegyveres csatahajók fogadják a felfedezőket, s egy véget nem érő háború kezdődik.

Az olyan alapvető kényelmi funkciók, mint például az építési sorrend megadása több körre előre, több parancs kiadása az egységeknek, vagy az űrhajók flottában történő irányítása azért remekül működnek, és ha megismerjük ezeket az apróbb trükköket, az sokat javít a közérzetünkön.

Mivel nagyon szerteágazó és mindenképpen bonyolult játékról van szó, joggal merülhet fel a kérdés az ellenfelek intelligenciájával kapcsolatban. Nem meglepő, hogy az AI néha butaságokat csinál, és vannak gyenge pontjai, így igazán nagy kihívásra természetesen egy másik ember ellen játszva (akár Interneten keresztül is) számíthatunk. Mindezek mellett a gép egész jól kihasználja a rendelkezésre álló lehetőségeket, és irgalmatlanul rászáll a mi gyengeségeinkre is, mindezt csalás nélkül! Például ha megfeledkezünk a titkosszolgálati eszközök fejlesztéséről, hamarosan azzal fogunk szembesülni, hogy egyre-másra robbannak fel gyáraink, lázadnak fel bolygóink, és a hajóink hamis parancsokat követve megadják magukat az ellenségnek. Ha pedig azt vesszük észre, hogy egyik régi szövetségesünk valamilyen oknál fogva hirtelen ellenségessé vált, akkor biztosak lehetünk benne, hogy egy harmadik birodalom ügynöke van a dolog mögött. A teljes képhez hozzátartozik, hogy az AI nagyon gyors, még 10-12 nagy birodalom esetén is másodpercekben mérhető az idő, amíg a gép lép.

A programozók folyamatosan nyomon követik a hivatalos fórumokat, és a hibákat igyekeznek minél hamarabb orvosolni. A bátrabb és több szabadidővel rendelkező játékosok pedig sok dolgot maguk is átalakíthatnak, mivel a játék beállításainak nagy része közönséges szöveges fájlokban található. Ennek és a nagy rajongótábornak köszönhetően módosítások tömkelege kering a neten, melyek közül jó néhány alapjaiban változtatja meg az SE IV rendszerét. Vannak például olyan fajok, akiknek még bolygóra sincs szükségük a léthez, mintegy nomádként vándorolnak a galaxisban. Az olyan népszerű filmekben szereplő civilizációk, mint a Star Trek Klingonjai vagy a Star Wars Birodalma szintén megtalálhatóak a kiegészítők közt. A lehetőségek pedig a fejlesztők pozitív hozzáállásának köszönhetően szinte végtelenek…

Gondolom, ebből a két oldalból is kitűnt, hogy nagyon megkedveltem a Space Empires-t, és bőven lenne még mit írni róla. Bár a játék a lehetőségek széles tárháza miatt sok időt igényel, ezért cserébe hatalmas szabadságot és változatosságot kapunk. Aki megismeri és megkedveli, az újra meg újra neki fog indulni, hogy egy új ötletet kipróbálva építsen birodalmat a végtelen kozmoszban. Ezek után kíváncsi vagyok, a Master of Orion miben lehet majd jobb…

Szabfer

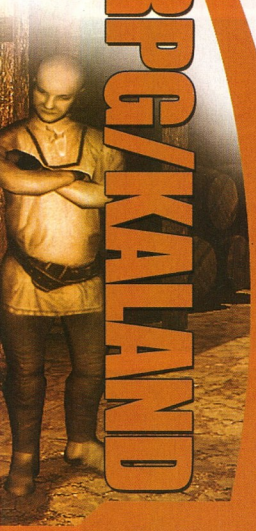
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium I processzor, 32MB RAM, 120MB HDD, 800*600 **JAVASLAT:** ami elég magának a Windows-nak (a játék nem igényel többet)

Rengeteg lehetőség
Jól kiforrott rendszer
Lelkes fejlesztők

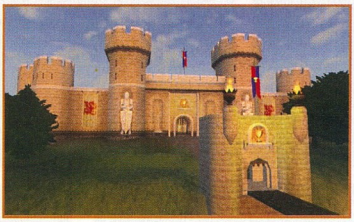
Segítő AI gyenge
Néha bonyolult szabályok

91%



DARK AGE OF CAMELOT
SHROUDED ISLES

▸ WANADOO ● MYTHIC ENTERTAINMENT ● WWW.DARKAGEOFCAMELOT.COM ◂



Tagadhatatlan, hogy az egyik legismertebb és legsikeresebb online játék a DAoC. Így nem is csoda, ha a Mythic május közepén bejelentette a folytatást, amely teljesen új területekkel, három új fajjal, új karakterosztályokkal, és újabb grafikával egészíti ki az eredeti programot. Mostani számunkban is olvashattok a NetImmerse engine segítségével készült játékról, nem csoda, ha a kiegészítő is ezt fogja használni. A béta-teszt során a szerencsésebbek kipróbálhatják majd az újdonságokat - ennek idejét a fejlesztők augusztus közepére teszik. Egyelőre pontos információkat sajnos nem nagyon lehetett kicsikarni, így a homály fedi az újdonságok pontos részleteit, annyit azonban kideríthettünk már, hogy az eredeti verzióval játszóknak nem lesz kötelező megvenni az újat, azonban érdemes, ugyanis a régi helyszínek is sokkalta jobban fognak kinézni, a textúrákon is javítottak, és ugye, az engine sem a régi. Természetesen az extrák is csak így érhetők el, azonban a "szimpla" játék is folyamatosan bővülni fog "kiegészítőnek nem minősülő" anyagokkal. A további terveket illetően a cégnél csak annyit mondtak, ötleteik vannak, azonban még túl korai lenne bármiről is beszélni; egyelőre jól haladnak a kiegészítő fejlesztgetésével, és a bétateszt idején majd a többire is fény derül.

57 ... Eon of Tears
58 ... Our Still Unnamed Project Joe
59 ... Neverend
60 ... Astonia 3
61 ... Broken Sword 3
62 ... Tony Tough and the Night of Roasted Moths
64 ... The Elder Scrolls III: Morrowind

TARTALOM

1. Dungeon Siege	Microsoft
2. The Elder Scrolls III	Ubi Soft
3. Freedom Force	Electronic Arts
4. Diablo II: LoD	Blizzard
5. Dark Age of Camelot	Wanadoo
6. Wizardry 8	Sir-Tech
7. Baldur's Gate 2	Interplay
8. Icewind Dale	Interplay
9. Anachronox	EIDOS
10. Final Fatasy VIII	SquareSoft

TOP 10

Icewind Dale II	2002/07	Virgin Interactive
Divine Divinity	2002/08	CDV
Ring 2	2002/08	The Arxel Guild
Another War	2002/09	Cenega
Dragon Empires	2002/09	Codemasters
Largo Winch	2002/09	Ubi Soft
Shadow of Memories	2002/09	Konami
EverQuest: Planes of Power	2002/10	Ubi Soft
Star Wars: KotOR	2002/10	Activision
Gothic 2	2002/11	JoWooD

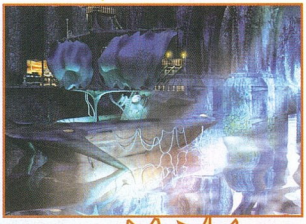
ELŐREJELZÉS

ANARCHY ONLINE
SHADOWLANDS

▸ FUNCOM ● FUNCOM ● WWW.ANARCHY-ONLINE.COM/CONTENT/GAME/SHADOWLANDS ◂

Noha a mögöttünk álló hatalmas élettapasztalat - na és persze a bennünk mindvégig megbúvó kisördög - mindvégig számított arra, hogy a The Longest Journey-val köztudatba robbant Funcom masszívan multiplayer RPG-je, az Anarchy Online sikerét majdan beárnyékolja valami sötét erővel átitatott program (talán a Star Wars Galaxies), de azt sose gondoltuk volna, hogy pont a saját kiegészítő lemeze fogja e gyalázatos tettet véghezvinni. A Shadowlands névre hallgató add-on ugyanis 2 új helyszínnel (maga az Árnyékvilág és a Jobe, a lebegő város), számos új képességgel, hathatósabb fegyverekkel és páncélegyüttesekkel, valamint fejleszthető felszerelésekkel kívánja beteríteni az eredeti program dicsfényben úszó játékosait, ha minden igaz, még ez év végén.

Puma & Chilly



EON OF TEARS

▸ MÉG NINCS ● EVILLUSION ● WWW.EVILLUSION.COM ◂

EGY ISMERETLEN, ÁMDE TÖREKVŐ FEJLESZTŐCSAPAT ELSŐ NAGY DURRANÁSA? ESETLEG „CSAK" EGY ÚJABB AKCIÓ-RPG? EGYELŐRE NEM TUDHATNI.

Igen, esély van rá, hogy kiemelkedő lesz az ötletes nevű fejlesztőcsapat (evil + illusion) készülő RPG-je, amit az E3-on villantottak fel az érdeklődőknek. A montreali srácok a legígéretesebb játékokat készítő csapatnak tartják magukat a környékükön (hogy ez mennyire lenne így, arról nincsenek információink, és egyébként is szubjektíven lehetne csak véleményt alkotni, főleg előre). Megalakulásukkor csak három fiatal ambiciózus srácot jelentett a cég, ami mára harmincöt főre duzzadt.

Első játékuk a nevüket is viselő Evillusion volt, amit még DOS alá írtak, bár nekem nincsenek emlékeim róla. De most úgy vettem észre, hogy egy igazán remek munkát fognak kiadni a kezükből, legalábbis a képek önmagukban ezt sugallják. A teljes 3D-s környezetben játszódó, 360 fokos kameramozgást támogató, középkori fantasy RPG-jük elég jó esélyekkel pályázik a régebbi nagyok trónjára. Illetve pályázhat, mivel a megjelenésig még várnunk kell, egészen 2003 karácsonyáig. Ha most jelenne meg a program, akkor minden bizonnyal siker lehetne belőle, de egyelőre még ismeretlen, hogy mit fog hozni a jövő év, és hogy az akkor kijövő játékok között hogyan fogja megállni a helyét. Ki tudja, talán visszatérnek a kalandjátékok és lenyomják az RPG-ket!? :)

A kiszivárogtatott információk a játék technikai adataira korlátozódnak, így elég keveset tudunk (egyelőre) a történetről, a játékban betöltött szerepünkről, feladatainkról, a térképek számáról és más egyebekről. Egy rövid csokorba gyűjtve néhány tényezőt azért érdemes megjegyeznünk. Amint azt már pár sorral feljebb írtam, teljes 3D-ben gyönyörködhetünk majd, amit a „leggyorsabb motor" fog hajtani – avagy a szokásos reklámszövegekkel találkozhatunk eme game esetében is. A sztori állítólag annyira dinamikus lesz, hogy minden egyes végigjátszásra más-más szituációkba fogunk kerülni, eldöntve, hogy a jó, a törvényes utat járjuk-e be, vagy a sokak számára vonzóbb intrikus, cselszövésekben és gonoszságokban gazdag vonalat követjük. Ez természetesen annyit jelent, hogy a cselekmény nem egy szálon fog futni, így a játékmenet sem lesz lineáris. A térképeket sem előregyártják, hanem a gép lesz, ami az adott szempontok alapján fogja azt felépíteni. (Ilyesmiből voltak már nagy bukások, de „ember küzdj, és bízva bízzál"…)

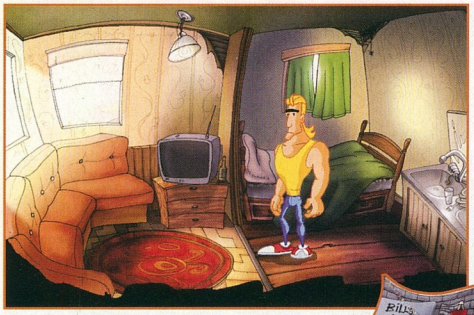
A honlapon található információk, ízelítők megadják az alaphangulatot (amúgy az oldal is elég szépen lett kivitelezve), a történetmesélés egy középkori világba kalauzol el bennünket, egészen horrorisz-tikus elemeket is fölvonultatva, majd kiderül, mindezt csak álmodtuk… Annyit legalább lehet tudni, hogy királyok és lovagok is előfordulnak majd a sztoriban, hiszen főhősünk édesapja maga a király Titkos Hadseregének parancsnoka. Egyszóval a kiválasztott helyszín és az idő tökéletes egy RPG számára, ám én attól félek, hogy az engine esetleg túlságosan is az akciójátékok felé tolja majd el a játék fejlesztését. De ezt majd (remélhetőleg) jövőre meglátjuk.

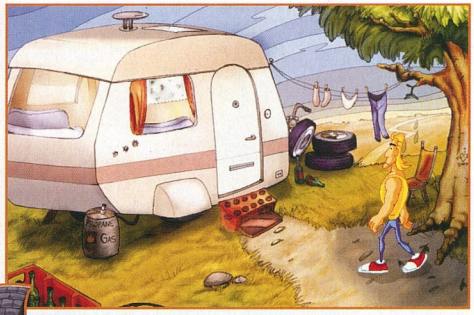
A menüről, az egész kezelhetőségről csak annyit árultak el, hogy az abszolút felhasználóbarát küllem a cél. A kalandokban nem egyedül kell a veszélyekkel szembenéznünk, alkalmunk nyílik majd társakat magunkhoz venni, számuk azonban sajnos nem túl magas (előreláthatólag tíz), de cserébe igazi egyéniségekkel is gazdagíthatjuk csapatunkat. És ha már a veszélyeknél járunk, megemlíthetjük, hogy több mint ötven szörnyet igyekeznek felvonultatni számunkra. Egy-két képet érdemes megnézni róluk, szerintem el lettek találva. A hangulatra egy humoros, akciódús egyveleg lesz majd jellemző, ami kifejezetten jó!

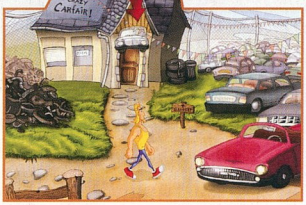
A tervezett minimális konfiguráció nem túlságosan eget rengető, (PII 400MHz, 128MB RAM, 32MB-os gyorsítókártya), az ajánlott is valószínűleg fog még változni, hiszen a kései megjelenés miatt nem hinném, hogy ne csiszolgatnák még az engine-t annyira, hogy elég lehessen egy PIII 733MHz, 256MB RAM, 64MB-os gyorsítókártya.

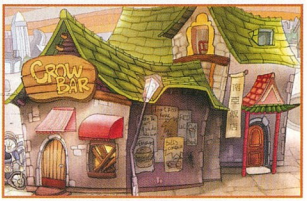
Körülbelül ennyi lenne elsőre, amit eddig tudhatunk az Eon of Tears-ről. Ígéretesnek ígéretes, sőt, talán kecsegtető is, az egyetlen problémám a késői megjelenés, és az eddig felvonultatott elég kevés információ. De legyünk optimisták, írjuk fel noteszunkba a game nevét, mi pedig igyekszünk majd az újabb fejleményeket időben hírül adni számotokra, sőt, remélhetőleg még idén nyáron ki is próbálhatjátok majd az első játszható demót!

_LL_









OUR STILL UNNAMED PROJECT JOE

MÉG NINCS ● SYNTHETIX INTERACTIVE ● WWW.SYNTHETIX-INTERACTIVE.COM

EGY ÚJABB, FÖLÖTTÉBB ÍGÉRETES 2D-S KALANDJÁTÉK KÉSZÜL AZ EGYIK KISEBB FEJLESZTŐCÉGNÉL. VAJON ÚJRA ELJÖN A KALANDJÁTÉKOK FELEMELKEDÉSÉNEK KORA?

Ugyan a Synthetix neve nem fog túlságosan ismerősnek csengeni a legtöbbek számára, az általuk készítendő játék azonban megérdemli, hogy említést tegyünk róla az újságban. A mókásan „Our Still Unnamed Project Joe" névre keresztelt program (kb: „A még mindig el nem nevezett Joe Projektünk") a régi, Monkey Islandos időket idézi mind grafikájával, mind történetvitelével, és eme párhuzamra a fejlesztők honlapján is találunk utalásokat.

A sztori dióhéjban arról szól, hogy van Joe, főhősünk, aki egy bár tulajdonosa. Ám e bár útban van a helyi önkormányzat számára, akik egy futurisztikus bevásárlóközpontot szeretnének a helyére építeni. A felbérelt futár felvilágosítja Joe barátunkat, hogy biza' az ő kis szórakoztató egysége pite az ő terveikhez képest, továbbá egyébként sincs joga ilyet üzemeltetni, arról nem is beszélve, hogy nem tetszik a képe, főként a befektetőknek nem. Így hát felkérik főhősünket, hogy minél előbb hordja el magát onnan, és próbáljon máshol szerencsét. Eme „fáradságért" cserébe minimális mennyiségű pénzmagot is hajlandóak feláldozni.

A bonyodalom természetesen abból fakad, hogy Joe mindezt nem fogadhatja el, hiszen történetesen a bárja többek között a helyi maffiózók rejtekhelyének számít. Ugyan vannak más búvóhelyeik is, azonban mivel nem tetszik számukra a dolog, azt követelik szegény Joe-tól, hogy rendezze el a dolgokat, nehogy már nekik kelljen akcióba lépniük. Mivel a helyi hatóság a legjobb bérgyilkosát küldte Joe után, a Jaguárt, így a lövöldözések mindennaposak lesznek, mivel Joe teljes likvidálása a megbízásának tárgya.

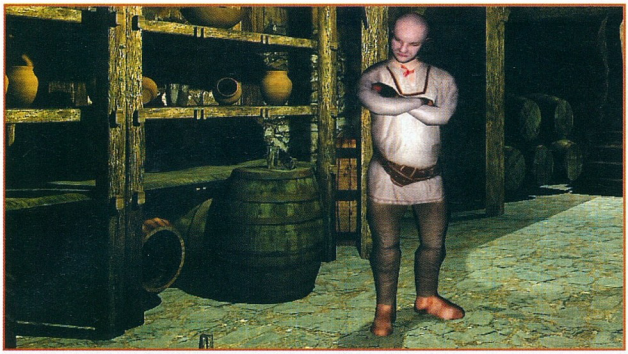
Maga a játék egy hagyományos point 'n click kalandjáték képregény-stílusban. Minden karakter és háttér teljesen sík, mivel a készítők szerették volna ezt a stílust maximálisan megőrizni, és valljuk be, noha elvétve azért készültek már jó 3D-s kalandjátékok (azaz inkább akció-kalandjátékok), általában a plusz dimenzió nem tett jót a játék semelyik részének. A történet négy fejezetre lesz osztva, amelyekben Joe küzd igazáért, a jó a rossz ellen. Hősünk azonban nem lesz „passzív" szereplő, egyénisége nagyban alakítani fogja majd a történéseket, az emberek viszonyulását személyéhez. Ő maga eléggé lepukkant alak, és ahogy az szokott lenni, a nőkkel sincs túlságosan sok sikere, amely tény valószínűleg további poénokhoz vezet majd a történet szálát követvén. A történet további szereplői is színes egyéniségek, Mr. Barf, a Jaguár és a többi karakter. Ugyan a játékmenet lineáris lesz, mégis egy-két helyen lesznek majd elágazások, lehet majd másképp dönteni, azonban valószínűleg nem az a produktum lesz, amit többször leülünk végigjátszani.

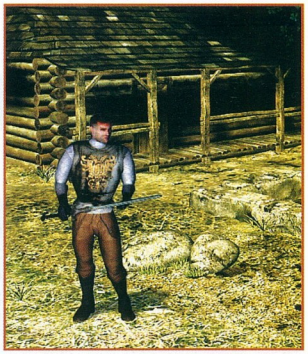
Egyelőre még nem jelentették be a játék kiadóját, azonban ami késik, nem múlik: a készítők mostanság próbálnak megegyezni a több lehetséges cég valamelyikével. A játékot főként Európában szeretnék majd megjelentetni, ám egyelőre a lehetséges nyelvi lokalizációkról nem esett szó a fejlesztőkkel folytatott párbeszédünkben. Ugyan a grafika 2D-s sprite-okból fog felépülni, az engine a Direct3D-n keresztül fog működni, és a képeket elnézve a grafikára sem lehet panasz, éles színek, egyedi stílus jellemzi őket – egyszóval pofás, mint általában minden 2D-s produktum.

A cégről annyit érdemes még elmondanunk, hogy egy kis méretű független fejlesztőcsapat, akik nemrégiben indultak. A kalandjátékokhoz szükséges engine teljesen elkészült, a Joe esetében a Direct3D-s munkálatok most folynak. Valamikor a nem távoli jövőben számíthatunk majd egy demóra is, ám egyelőre pont a megjelenítés befejezetlensége okán nem tesztelhettük a produktumot. Amint egyébként az a fejlesztők honlapjáról is kiderült, főként RPG- és kalandjátékok várhatók a stúdiótól, és jelenleg gőzerővel a most bemutatott játékon dolgoznak, ám várhatunk még egy „Outrage" nevezetű posztnukleáris RPG-t is, valamint van még ott egy „Decay" nevezetű vázlat egy science-fiction játék tervezetéből.

Külön köszönet Jeroen de Cloe-nak, a játék programozójának az együttműködéséért.

Chilly





NEVEREND

▸ MÉG NINCS ● MAYHEM STUDIOS ● WWW.MAYHEM.SK ◂

EGY MEGKAPÓ ÉS SZÉP TÖRTÉNET, AMIBEN EGY LÁNY JÓ TÜNDÉRRÉ VÁLÁSÁNAK ÁLMÁT VÁLTHATJUK VALÓRA, VAGY ELŐCSALOGATHATJUK BELŐLE A GONOSZT.

A játék körbejárásához elég negatív érzésekkel álltam hozzá. Ez nem a minősége miatt volt, nem is lehetett, hiszen csak az év végén fog a polcokra kerülni, hanem azért, mert rengeteg fejfájást okozott már az is, hogy megtudjam: létezik Neverend, és írni is lehetne róla valamit. Végül is nekiláttam a kapott anyag áttanulmányozásának. Nem kavart fel bennem fékezhetetlen indulatokat az, amit olvastam, de határozottan jónak találtam a Mayhem törekvéseit. Egy fantáziadús fantasy-RPG bontakozott ki előttem, aminek nem a piaci részesedés növelésének megszerzése a célja, hanem a játékos kellemes és hasznos elszórakoztatása.

A szóban forgó játékban Agavaent kell irányítanunk, akinek a nevét elolvasva azt hittem, hogy fiú, de aztán kiderült, hogy ez a kissé északias név egy bájos hölgyet takar, aki ráadásul mágikus erővel is bír, és legfőbb vágya, hogy tündér lehessen. Így először feladatunk az lesz, hogy elérhesse a célját, és tündérré válhasson Aure néven. Nem kell csalódni, azért bonyolítva van egy kicsit a helyzet. A fejlesztők hihetetlenül nagy energiát fektettek Agavaen egójának formálhatóságába, kezünkbe adták a lány jellemének kialakítását is. Sokan gondolhatják, hogy ilyen már volt, de itt valóban minden nagy jelentőséggel bír a továbbjátszás szempontjából. Nem mindegy, hogy Aure, a tündér milyen beállítottságú, és ezt a játékos a történet felgöngyölítésével, a kérdésekre adott válaszokkal tudja befolyásolni. A sztori kibogozása engem egy kicsit a Final Fantasy-ra emlékeztet, mindig csak épp annyit tud majd meg a játékos, amennyit kell, és az utolsó pillanatig nem fog összeállni a kép.

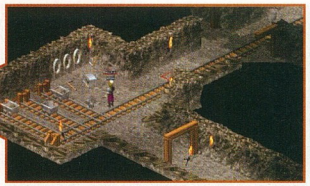
Mivel csak a hölgy életétnek alakulását játszhatjuk végig, a karaktergenerálás megoldott probléma, lényegében nincs ilyen :). Ennek ellenére a játék végére, az ígéretek szerint, elég egyedi képet adhatunk Agavaennek. Egyrészt, ahogy már említettem, varázslós-harcolós nőszemély fog az irányításunk alá kerülni, de nem muszáj neki mindegyik képességében fejlődnie. Az irtóeszközök használatánál meghatározó, hogy milyen eredményeket ér el velük, például, ha egy fegyver forgatásával sikeresebben fejezi ki magát, akkor annak használatában szintlépéskor jobban fejlődik. A kérdés csak az, hogy ez most azt jelenti-e, hogy egy karddal, vagy egy varázslattal fogjuk-e majd a játékot végigjátszani?

Az irányítást a végletekig szeretnék egyszerűsíteni, így egy gomb szolgál majd akcióbillentyűként (ajtónyitás, tárgyak felvétele, dialógusok kezdeményezése stb.), és egy gomb segítségével érjük el az inventory-nkat is, amiből aztán egy másik menühöz lépve a játék opcióit állíthatjuk majd be, illetve menthetünk, betölthetünk stb.

A Neverend teljes 3D-ben jelenik fog tündökölni, melynek szépségéért a progiban dolgozó Doubleform Technology motor felel majd. A tájak, térképek előre lerendereltek, és egy pillanatban akár 100 000 poligont is alkothatnak. A teljes képhez hozzátartozik az is, ha ide írom, hogy ez pontosan mit is jelent. Sok játék real-time renderel, ami rengeteg képbeli lehetőséget nyújt, viszont az állandó számolgatás miatt rendkívül terheli a processzort, így ezt a poligonszám csökkentésével kell kompenzálni. Az előre renderelt játéknál rendkívül részletes a kép, csak az a gond vele, hogy lényegében olyan, mintha egy festményen mozognánk. Nem lehet élethű kölcsönhatásokat megjeleníteni vele. Azt hiszem, ez a kis kitérő megmagyarázza előítéletemet a játék grafikájával kapcsolatban.

Mindent egybevetve viszont bízhatunk abban, hogy év végére kezünkbe akad majd egy olyan játék, ami a hideg és unalmas estéken kellemes időtöltést biztosít majd minden RPG-rajongó számára. Legalábbis én így leszek vele! :)

_LL_



ASTONIA 3

INTENT SOFTWARE ● INTENT SOFTWARE ● WWW.ASTONIA.COM

EGY HÓNAP INGYENES JÁTÉK EGY FANTASY-VILÁGBAN. NEM KELLENE KIHAGYNI!!!

Az online játékok virágzásának korát éljük. Sorra jönnek a netes RPG-k, RTS-ek, és őrül a világhálóhoz kapcsolattal rendelkező játékosok szíve. A sors e hónapban bebizonyította, hogy lehet még boldogságukat fokozni, így alkalmam van az Astonia 3-at a közönség figyelmébe ajánlani. Mivel a játék ismertetője magában akár az újságot is megtöltené, igyekszem a leglényegesebb elemeket ebbe az egyetlen oldalba belesűríteni.

A történet szerint Ishtar isten – követőit maga mellé véve – meggyilkolta XI. Seyant harcosaival együtt. Aston városa Ishtar személyes védelmét élvezte, amíg a Labirintus lényei egy kis időre el nem szólították a városból. A Démonok ezt az előnyt kihasználva a városra támadtak, és szinte teljesen elpusztították azt. Mikor Ishtar visszatért, virágzó városa helyén nem talált mást, csak romokat és halált: néhányan élték csak túl a démonok vérengzését. A gonosz ellenféltől tartva az isten elkezdte oktatni művészetét, hogy az emberek segítségére legyenek legyőzésében.

A regisztrációkor 25 karakter generálásához kapunk jogot. Ezek a karakterek harcosok vagy varázslók lehetnek, illetve férfiak vagy nők. Bár a személyes jegyek (hajszín, bőrszín stb.) mindvégig láthatóak lesznek karakterünkön, a páncél, sisak, fegyver nem bírnak egyedi kinézettel. Szintlépésekkor pontokat kapunk, amiket különböző tulajdonságok és képességek között oszthatunk el. Tehát érdemes alaposan megfontolni, hogy mi az, amit fejleszteni akarunk.

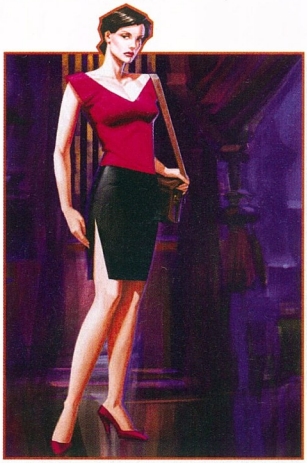
A játék kezdetekor Cameron városában találjuk magunkat, ami az első húsz szint végéig fontos szerepet játszik majd életünkben, mert itt kapjuk a küldetéseket, ami az elején a tárgyak megszerzését, szörnyek likvidálását fogja jelenteni. Tapasztalati pontokat nem csak küldetések végrehajtásával vagy gyilkolással lehet szerezni, hanem úgynevezett Pentagramma területekkel is. Ezek kilencedik szinttől válnak elérhetővé, és az egész játékra jellemző gyors szintlépéseket szolgálják. Például bejutsz a terembe, ahol rengeteg démonnal futsz össze. Ám ha sikeresen leküzdötted őket, esélyed van rá, hogy a terem falán, padlóján találsz egy pentagrammát, amihez hozzáérve az megváltoztatja a színét. Ilyenkor a gép kiszoroz egy véletlenszerű számot, és azt megkapod tapasztalati pontként. Ezek a „TP-gépek" minden belépéskor aktiválódnak, tehát érdemes látogatni őket, de számítani lehet a védelmüket ellátó lények újratermelődésére is.

A harc menete rendkívül egyszerű, és kifejezetten játékosbarát. Minden karakter és szörny feje fölött látható egy római szám, ami a lény szintjét hivatott jelezni.

Lényegében a harc bal klikkekből, illetve egy-két billentyű lenyomásából áll (ijak: Ctrl + bal klikk, varázslatok: Alt + 1-8). Azoknak, akik jobban szeretik játékostársaikat gyilkolászni, kifejlesztettek egy elég demokratikusnak mondható PK (player killer) rendszert. Akik duelezni is szeretnének, a karakter opcióinál kell ezt beállítaniuk. Ha valaki vissza szeretne térni az „óvottak" közé, csak akkor teheti meg, ha előtte 4 hétig egy játékos karakterében sem tett kárt. Alapesetben halálkor nem veszítjük el az összekeresgetett javainkat, hanem a legközelebbi mentés töltődik be. Tizedik szintig minden szintlépéskor automatikusan ment a szerver, de a tizenegyedik szinttől szintenként már csak egy mentési lehetőséget kapunk, és ekkor a PK-karakterek haláluk esetén elveszítik felszerelési tárgyaikat – de tapasztalati pontjaik megmaradnak.

A játék kinézete nem tartozik a legjobbak közé. Két várossal, néhány erdővel és tisztással találkozhatunk, ezeknek sem túl nagy a kiterjedése, viszont kárpótol minket ezért a játék gyorsasága, ami azért mindig jobb, mint gyönyörű képeket nézegetni, órás töltögetések árán. A programot mindenki kipróbálhatja maga, a letöltés után egy hónapig ingyenes a használata. A játék minimum gépigénye meglepő, 300-as procit, 4MB-os videokártyát és egy 14.4 kBit-es modemet jelölnek meg, ennél azonban szerencsésebb sokkal erősebb géppel rendelkezni, és legalább egy 56 k-s modemmel. A 32 megás klienst mindenki lehúzhatja a hivatalos honlapról.

_LL_



BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

▸ MÉG NINCS ● REVOLUTION SOFTWARE ● WWW.BROKENSWORD3.COM ◂

ŐSI REJTÉLYEK UTÁN NYOMOZVA, AKTUÁLIS PROBLÉMÁKRA BUKKANVA, 3D-S MEGJELENÍTÉSSEL, GEORGE, NICO, BROKEN SWORD…

Bosszús hangulatban vagyok. Bár hozzáteszem, nem akartam egyből ilyen drasztikus kijelentéssel a dolgok közepébe vágni, de miután vagy fél órán keresztül csak ültem és bámultam magam elé - mégsem jutott más olyan kifejezés az eszembe, ami a leginkább leírhatná a hangulatomat. Bosszús vagyok, ugyanis most olvastam át a hivatalos állásfoglalást a Broken Sword 3-ról, vagyis arról a játékról, amit különböző marketing-megfontolásokból az „Alvó sárkány" alcímmel terveznek megjelentetni.

Pedig olyan jól indult minden: 1996-ban bombaként robbant a point & click piacon a játék első része, melyet 2 évvel rá egy hasonló minőségű alkotás követett. 2 milliós sikerszériát tudott produkálni az eladásokból egy angol székhelyű fejlesztőcsapat játéka, melynek következtében sziklaszilárd rajongótábor társult a programokhoz. És amióta felderítettük a rejtélyeket a második részben, elkezdődött a feszült várakozás a folytatásra. Rajongók százai kezdték el bombázni a készítő Revolution Studios-t, akik minden alkalommal szerényen csak azzal hárították el a kéréseket, hogy olyasmin dolgoznak, ami mindenki megelégedésére szolgálhat majd.

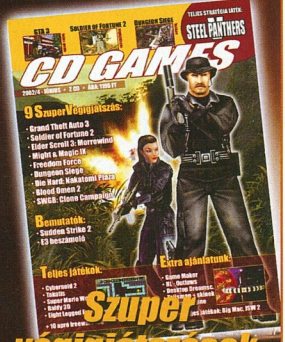
És ezzel el is érkeztünk a mához, vagyis ahhoz a pillanathoz, amikor napvilágot láttak az első konkrétabb elképzelések a játékkal kapcsolatban. Mindez - hétköznapi körülmények között - nem lenne probléma forrása, sőt, éppen ellenkezőleg, azonban amit láttam és amit olvastam nem tetszett. Bár valószínűnek tartom, enyhén szólva is finnyás értékítéletemen sokan csak legyintve siklanak tovább… Mert a lényeg abban a szövegben rejlett, ami úgy kezdődött, hogy a Broken Sword harmadik része új dimenziókba látogat, és szakítva a kézzel rajzolt megjelenítéssel és egérvezérléssel, a Grim Fandangóból jól ismert 3D-s képpel és billentyűs megoldással fogad. Ez pedig személyes megítélésem szerint alapjaiban csapja agyon azt a hangulatot, amit a készítők az első két részben megteremtettek. Persze ettől a játék még lehet jó, és lehet sikeres, de ugyanolyan már nem lesz…

A főtervező amúgy fűt-fát ígér hangulat szintjén - hogy nem fogunk csalódni, meg minden ugyanolyan marad, mint rég, de én ezt már nem tudom elhinni, főleg annak tükrében nem, hogy a logikai részeket kiegészítik az akciók. Azáltal, hogy klaviaturális irányítással bír a játék, olyan feladatok ugorhatnak be, ahol az ügyességre és reflexeinkre lesz szükség, mintsem a jó öreg szürkeállományunkra. És ehhez aztán már bármilyen hangulatot hozzávarázsolhatnak, akkor sem lesz az igazi. Még szerencse, hogy a főhősök, és akik készítik ugyanazok. Bár szokták volt mondani, hogy a remény hal meg utoljára, nagyon nagy csodáknak kell itt bekövetkezni, hogy olyat szóljon a BS3, mint anno az első rész. A megjelenés a kiadókeresés miatt csak jövőre várható.

Bagó Péter

CD GAMES

Hamarosan kapható legújabb számunk!



Szuper végigjátszások:

GTA3

SOLDIER OF FORTUNE 2

BLOOD OMEN 2

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

DUNGEON SIEGE

FREEDOM FORCE

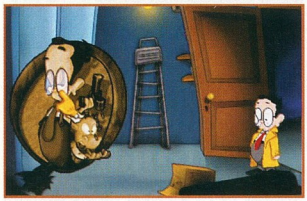
SWGB: CLONE CAMPAIGN

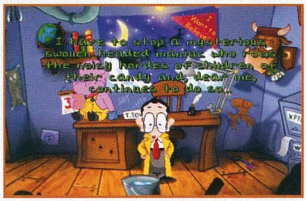
THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

MIGHT AND MAGIC IX

Elakadtál? Kérdésed lenne? Itt a segítség!

www.cdgames.hu





TONY TOUGH

AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

▸ GOT GAME ENTERTAINMENT ● PROGRAPH RESEARCH ● WWW.GOTGAMEENTERTAINMENT.COM/TONYTOUGH ◂

VAGÁNY TONY ÉS A ROSTONSÜLT LEPKÉK ÉJSZAKÁJA. EGY VIDÁM JÁTÉK KELLŐEN „BOLOND" EMBEREKNEK, AVAGY HOGYAN VESZÍTSÜK EL KOMOLYSÁGUNKAT A GÉP ELÉ ÜLVE?

A mai kalandjáték-piacon minden fejlesztő igyekszik valami nagyon kreatív ötlettel előrukkolni születő játékukat illetően, de általában ezek nem éppen úgy sikerülnek, ahogy azt eltervezték. Mindenki fanatikus módon igyekszik 3D-s köntösbe bújtatni szerzeményét, és csak később veszik észre, hogy a hangulatra, a játékélményre nem fektettek kellő hangsúlyt, és bár szép a játékuk, nem dobják hanyatt a játékost (bár a Simon esetében ez negatív felhanggal párosulva igaz lehet). Szerencsére maradtak még olyanok, akik nem a lenyűgöző grafikára, a PhD-t követelő fejtörőkre hegyezték ki alkotásukat, hanem egy élvezetes szórakozást nyújtó program megalkotása lebegett szemük előtt.

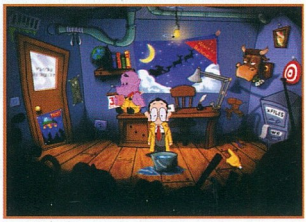
Az olasz fejlesztő egy 2D-s kalandjátékon dolgozik, amiből már egy játszható demót is a közönség elé adtak. Mivel én az olasz nyelvet csak az alapvető párkapcsolat kialakításának szintjén beszélem, Chilly volt az, aki a kis bemutatót „megkóstolta". Hogy neki mi a véleménye a játékról, azt a cikk vége felé szerintem megtudjátok, én csak azokat az infókat fogom feltüntetni, amiket összeszedve arra a megállapításra jutottam, hogy az esetleges angol verzió helyet fog kapni a vinyómon.

Először talán a sztori az, amit dióhéjban ecsetelnem kellene – már így elöljáróban megemlíteném, hogy szerintem az ilyen történetekből lehet, ha nem is a legjobb, de a legkellemesebb kalandjátékokat elővarázsolni. Régebben játszottam egy játékkal, amiben Ace Ventura nyomozását kellett irányítanunk, nos, nekem már akkor tökéletesen bejött a 2D-s környezete és vidámsága, és rövid úton a család kedvencévé vált. De miért kanyarodok el már megint!?

Vagány Tony nem egy mindennapi ember. Vagány állással (magánnyomozó a Wallen&Wallen irodánál) és vagány külsővel rendelkezik. Ezen a szokásos hosszú ballonkabátot, és a hibátlan SZTK-keretes szemüveget kell érteni. A lényeg, hogy hősünk tíz éve kifogástalanul végzi munkáját, olyannyira, hogy a legjobb ügynökök között tartják számon. Egy szép napon olyan feladatot kap, amiben (a tőle már megszokott módon :)) kockáztatnia kell saját testi épségét is. Egy hájfejű pszichopata rabolja el az ártatlan gyerekek féltve őrzött cukorkáit. Elsőre nem tűnik túl félelmetesnek az ügy, de Tony barátunk jelmondata: „Én meg fogom védeni az életüket!!! Ismerem a fajtáját: ma egy cukorka, holnap az egész világ!!!"

Ebből is látszik, hogy elég nagy hivatástudattal rendelkezik nyomozónk. A mi feladatunk az lesz, hogy ne hagyjuk, hogy a gonosz beteljesíthesse ördögi tervét, pláne Halloween éjszakáján. Mi lenne szegény gyerekekkel édesség nélkül Mindenszentek estéjén!? A nyomozás azonban elég borúsan indul, hiszen Vagány Tony alig lép ki irodája ajtaján, máris felfedezi, hogy valami nem stimmel. Leghűségesebb segítője, aki minden ügye alatt kitartott mellette, Pentagruel, a rózsaszín kutya eltűnt – a nyomok pedig nem máshova, mint a Halloween-party-ra vezetnek (persze, ide nem olyan egyszerű bejutnunk :)).

Persze, most azt is gondolhatjátok, „hogy én már kiöregedtem az ilyen dedós gamékból, jó lesz inkább nekem a Soldier of Fortune 2, ahol van vér, meg leszakadt



testrészek, vagy inkább kicsit misztikusabb kalandjátékot keresek, amiben esetleg vámpírok, vagy éji szörnyek jelentik a kihívást". Nem akarok senkit meggyőzni a 2D-s kalandok kiválóságát illetően, de én sokkal jobban élvezem a felszabadult nevetést, mint a hideg verejtéket az arcomon. A játék megjelenésén még lehetett volna fokozni, a 640x480-as felbontás a maximum (jelenleg), de a képek hangulatára nem lehet panasz. A képregényes figurák, a történet banalitása, és felgombolyításának módja már önmagában is mosolyfakasztó. Ha ehhez hozzávesszük azt is, hogy a teljes verzióban hatvanegy területet tudunk végigklikkelgetni, negyvenöt mókás karakterrel lesz alkalmunk cseverészni, és közben a rejtvényeket fejtegetni, akkor egy elég barátságos kép alakulhat ki bennünk, amiből hiányzik az unalmasságot megjelenítő szürke felhő. A lineáris játékmenet fogalmát a fejlesztők igyekeztek a fiók mélyén hagyni örök porosodásra kárhoztatva, ez nekünk csak annyit jelent, hogy Tony második végigjátszásra is tartogat majd meglepetéseket számunkra.

Olasz barátaink a kezelést illetően sem akartak letérni a már kipróbált és bevált hagyományos útról, így a tárgyra való jobbgombos kattintásra előgördülő menüben eldönthetjük, hogy vizsgálni, eltenni, használni, vagy ha személyről van szó, beszélni akarunk-e. Az interface is felhasználóbarátra sikeredik majd, hiszen a látható menüket szabadon rakosgathatjuk a képernyőn, vagy ha nincs rá szükségünk, akár el is tüntethetjük őket.

Sajnos a megjelenéssel kapcsolatban a cikk írásának idejében csak találgatások keringtek az Interneten, egyelőre nem tudni, mikor kerül majd a boltokba a játék, azonban ez az a típusú program, amit esetleg érdemes lenne magyarra is lefordítani.

_LL_

VÉLEMÉNY A DEMO ALAPJÁN

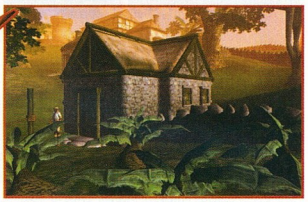
Lehet, hogy régimódinak fogtok tartani, de imádom a 2D-s játékokat, és ennek mindig próbálok hangot is adni. A Tony Tough demójára tehát azonnal rávetettem magam, amint beszereztük, és ugyan kisebb technikai problémáim akadtak vele, az egyik gépen végül is sikerült működésre bírni. Indítása után azonnal elfogott a régi kalandjátékok kellemes érzése (lásd LucasArts, vagy a Sierra régi alkotásai), és belevágtam a kalandokba.

A Tony Tough alapjában véve nem annyira idióta játék (itt ezt pozitívan tessék érteni), mint anno a Gobliiins! volt, azonban poénok és „furcsa" megoldások itt is vannak szép számmal (lásd például: „fogjuk-meg-a-kitömött-disztehén-farkát-hogy-a-szájából-kiessen-a-virág" még a játék legelején). Tony barátunkat nem övezi túl sok megbecsülés munkahelyén, ám ez öt magát nem nagyon zavarja, bátran vág neki a kalandoknak, és habár sok megjegyzés éri út termete, öltözete (sárga esőkabát rulz!), viselkedése miatt, megpróbál a nagyok nyomdokaiba érni, és ez elegendő önbizalommal vértezi fel.

Érdekes karakterekkel találkozhatunk, a dialógusaik kimondottan fontos szerephez jutnak, vérbeli kalandjáték lévén, tárgyakat kell gyűjtögetnünk, majd később felhasználnunk őket, valamint haladnunk helyszínről helyszínre – gondolom, a játékmenete nem fog túl nagy megdöbbenést okozni. A történetet ismervén nem kell félnünk attól, hogy az egész unalomba fulladhatna, és nem is mondható ennek alapján, hogy a produktumot gyerekek számára készítenék, mivel sokszor kimondottan felnőtt gondolkodásra van szükségünk a továbbhaladáshoz. A teljes játékban 60 helyszín, 30 karakter, valamint egy rakat feladvány áll majd a rendelkezésünkre.

A játék demójától amúgy nem kell elriadni, hiszen a „voice" ugyan ékes olasz nyelven szól, ám a készítők angol nyelven mellékelték a feliratot hozzá, így bárki nekikezdhet a kalandnak. A zene ugyan egy idő után kicsit idegesítő lehet, azonban valljuk be, a játék alaphangulatát nagyon jól kiegészíti, és legalább helyszínenként változik is. Ugyan valószínűleg sok embert elriaszt majd az alacsony felbontás, ennek ellenére a veterán kalandjátékosok valószínűleg szívesen indulnak majd kibogozni a cukrokat feletteb kedvelő banditákkal kapcsolatos szálakat, mindeközben ismerősen 2D-s terepen bolyongva, igazi feladatokat megoldva jól szórakoznak több órán keresztül.

Chilly



THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

UBI SOFT ● BETHESDA SOFTWORKS ● WWW.ELDERSCROLLS.COM

EGY NEVES SOROZAT MÉLTÓ FOLYTATÁSÁT MUTATJUK BE AZ ELKÖVETKEZENDŐ PÁR OLDALON. CSAK BÍRJÁTOK ERŐMŰVEL!

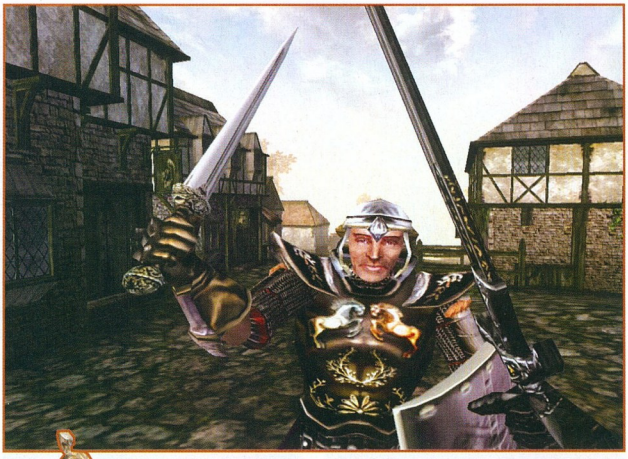
Az Elder Scrolls-„sorozat" első része, az Arena olyan régen jelent meg – a mai, agresszív marketingstratégiák és címkézhető játékhömpölyegek kiadási sebességének mércéjével nézve –, hogy akár az „egyszer volt, hol nem volt..." kezdetű elbeszélés-indító prózai strófával is kezdhetnénk. De nem, az Arena maradjon csak mindenféle boxok szűkre szabott keretén belül. Kezdjük a Daggerfallal. Ez az a játék, amit mind a mai napig a „legnagyobb bejárható terület" és a „legtöbb végrehajtandó küldetés" matricákkal lehetne postázni, meg olyan jellemzőkkel írható le, mint hogy véletlenegenerált dungeonök százával, végletekig testre szabható karakterek, és (utolsósorban és a sok jót egy csapásra negálva) bugok a köbön. Ehhez képest most itt az utód, a méltó utód, a Régi Tekercsek 3, amit egyesek a CRPG-k Alfájának és Omegájának aposztrofálnak. Hogy joggal vagy sem, erről értekeznék alább.

Küllem

Kevesebb szó fog esni a külcsínről, aki elindítja, úgyis látja majd, amit látnia kell, azt meg, hogy ilyen, vagy olyan kártyán, teszem azt egy GeForce 3-ason pixel shaderrel milyen szép lesz ez meg az, meg hogy simulnak ettől az élek jobbra-balra, azt hagyjuk meg a hardvermániás kockafejű brigádoknak.☻Szóval tetszetős, amit a Morrowind nyújt, ráadásul a first person, azaz a belsőnézet a domináns (válthatunk külsőre, csak akkor imitt-amott gondok lesznek), így az összevetés alapjául bizony FPS-ek szolgálnak. És a Morrowind simán ott van, ahol ezek járnak. Legalábbis anno a gépemen időzött (jó félórát) a MOHAA, és pl. ahhoz képest a TES3 szebbnek tűnik. A világ erre a grafikára alapozva indítja néhol varázslatossá fajuló hangulatát: a fantasztikus konstrukciójú épületek, a dinamikusan (néha túlzott gyakorisággal) változó időjárás, a napszakok pulzálása tökéletes bázist képeznek egy korszerű CRPG-hez.

LÉLEKCSAPDA, SAJÁT FEGYVEREK

A nagyfokú szabadságunk nem csak a mászkálás terén mutatkozik meg; saját varázsfegyvereket, varázsigéket készíthetünk, vagy készíttethetünk arra szakosodott NPC-kkel. Mindenki kedvence a soultrap (lélekcsapda) varázslat, amivel szörnyetegek lelkét lehet kőbe zárni, s azzal felturbózni készülő mágikus motyónkat. Egyes varázslók azzal szórakoznak, hogy tekercsről nagyobbacska monsztrozitásokat idéznek, majd lelküket csapdába ejtve kinyerik az energiájukat...



Ezt a (kezdetben szinte sokkoló) látványt építi tovább hangulatilag a zene, ami új játék esetén a menü alatt szóló „Morrowind Title Theme" folytatása, amit leginkább a Demjén-féle Honfoglalás és a Shore által jegyzett A Gyűrűk Ura címzenének magasztos ötvözeteként határozhatnánk meg. Jó, kellően „slágeres", társai pedig a hosszú vándorlások, illetve a harcok közben előkúszó dallam- és témafolyamok korrektül harmonizálnak a tájjal. Egyetlen kifogásként a Wizardry 8-nál is halkan megpendített „ilyen hosszú játékhoz 35 percnyi mp3?"-probléma vethető fel. (Ráadásul a Title Theme később is előbukkan, így egy idő után megszokjuk annyira, hogy kevésbé élvezhessük.) Nem rossz választás Jeremy Soule, de talán célszerűbb lett volna egy kisebb nevet szerződtetni, aki hajlandó mondjuk 2-3 órányi mp3-at összehozni.

A karakter

A Morrowind egyvalamit nagyon tud, ebben verhetetlen: ez a karakterfejlesztés. Nem kötik nem létező kezeit a hagyományos RPG-k emberekre tervezett, egyszerű szabályrendszerei, nincs se AD&D 2nd edition, se D&D 3rd edition, se Storyteller, se semmi. Azért az alapok, a háttérben lévő számítások látható felületei könnyen megtanulhatók, kézikönyv és okítás nélkül: minél többet használunk egy képzettséget, annál hamarabb fejlődik, ha pedig elég képesség fejlődött már, akkor lépünk egy szintet is. Ekkor növelhetjük a főértékeinket, összesen három egységgel, de ezek nagyobb súllyal számítanak, ha olyan adottságra pakoljuk őket, amilyenhez tartozó képzettséget az utóbbi időben használtunk. Ha egyfolytában fejszével csapkodtunk, és a fejszeszakértelmünk sokat haladt előre, akkor szintlépéskor az erőre rakott egy pont 2x-es, 3x-os, vagy akár 5x-ös szorzót kaphat, imígyen 50-ről pl. 55-re nőhet. Ha szinte csak varázsoltunk, akkor feltehetően nem lesz szorzó, és a három egység egyikének felhasználásával csak 51-re növelhetnénk az erőnket.

Ez a rendszer nagyfokú szabadságot biztosít, ráadásul sok NPC-től tanulhatunk is (az így szerzett fejlődés csak minimális mértékben számít bele a karakterünk szintjébe), így a kezdetben kijelölt osztályunktól messzire eltérhetünk. Az, hogy alapban kik és mik vagyunk, csak tőlünk függ; előtörténet, mint olyan, minimálisan van jelen: rabok vagyunk egy hajón, de elengednek, valamilyen titokzatos okból kifolyólag. (Az intróból azért kivehető, hogy valószínűleg egy eljövendő prófécia beteljesítői lennénk...) A hajóról lelépve NPC-k kérdéseire válaszul adhatjuk meg nevünket, fajunkat, osztályunkat. Származhatunk hagyományos, emberi népektől, mint amilyenek a bretonok, a nordok vagy a birodalmiak, de akár orkok, elfek, sötét elfek, vagy macskaemberek (khajitok) is lehetünk. Az osztály, vagy más terminológia szerint a kaszt szintén kedvünkre megválasztható, illetve kérdések alapján (a'la Ultima) rendeltethetik számunkra foglalkozás. (Profik saját osztályt is alkothatnak.) Későbbi sorsunkat nagyban befolyásolja a csillagjegyünk is, amit célszerű szintén testre szabni, lovagnak pl. nem feltétlenül a Tolvaj névre hallgató alakzat a legszerencsésebb. Mindezt csak azért írtam le ennyire részletesen, mert a játék valóban a kezdet kezdetén kreált figuránk körül centralizálódik, mivel a „minden lehetséges" alapelvet követi, így semmiféle morális döntésnek nem lesznek végzetes következményei, a karakter az, ami sérülhet, de a normál mércével elítélhető lépéseink is jobbára csak pénzbüntetés formájában szankcionálódnak. Elvétve akad kivétel, ha sikerül olyan NPC-t eltávolítanunk, akinek az intróbéli próféciához köze lehet, azt a program jelzi nekünk egy kedves üzenettel. (Kb: „Ennek a karakternek kulcsfontosságú szerepe lett volna a prófécia beteljesítésében, ami most lehetetlenné vált. Töltsd be egy korábbi állásod, vagy folytasd léted egy kárhozatra ítélt világban...")

KÖNYVEK ÉS KÖNYVEK

A játék olvasós része egyszerre szenzációs és rémisztő. Tele van ugyanis mindenféle méretű írással, az egy lapra felvázolt városismertetőtől kezdve az átkötetes, egyenként 60-70 oldalas királynő-biográfiáig. A népszerű olvasmányok a legtöbb értelmes helyen megtalálhatók, a ritkább, esetleg nekromanciával, vámpírokkal, vagy régi romok feltárásával foglalkozó irományok bizony bujkálnak elülünk. Extraként a Krondorhoz hasonlóan az olvasás határára egyes szakértelmeink fejlődhetnek.

VÁMPÍROK ÉS TÖRPÉK

Két titokzatos „faj", akikkel nem találkozhatunk. (Persze csak elméletileg...) A vámpírok többféle változata „él" a Morrowind világában, és nyílt titok, hogy bárki, így mi is megfertőződhetünk. A gyógyulás furcsa folyamat, és három nappal az infekció után tanácsos gyógyító helyett inkább árnyékot keresni... A törpék nagyszerű, fémekből építkező népe mára már letűnt, acél romvárosaik szürnyetegek, elszabadult találmányaik, és persze, a kalandra, hírnévre vágyó vándorok lépteitől visszhangoznak.

Az élet Morrowindben

A legnagyobb kérdés, amit egy ilyen, szakszóval open-ended, azaz a fő szál befejezése után is folytatható játék fölvetni képes, az az, hogy vajon elegendő tartalékkal bír-e ahhoz, hogy a karakterfejlesztésen (legyünk őszinték: tápoláson) kívül hosszútávon bármivel is lekösse a merész próbálkozókat? A válasz felemás. Egyrészt hetek múltán is a grafikából, vagy inkább teljes egészében kezelve: az audiovizuális élményekből eredő hangulat hatása alatt állok, így abból az okból kifolyólag, hogy „húz magával a világ", nehéz objektívnak lenni. (Ebbe belejátszanak a Morrowindben tucatszámra található, nem ritkán 40-60 oldalas könyvek, melyek a történelemmel, jelentős hősökkel, szörnyekkel, tulajdonképpen mindennel foglalkoznak, és megerősítik az érzelmi kötődéseinket.)

Másrészt viszont lassan-lassan előbukkannak olyan negatívumok, amelyek miatt néha bizony csökken a kedv, lanyhul a lelkesedés. Először is ott van a „vissza-a-desktopra" bug, ami általános jelenség: egy fórumozó meglátása szerint 6 óránként (valójában teljesen rapszodikusan, hol 15 perc, hol három óra után) se szó, se beszéd visszalép a Windows-ba a játék. (Mondhatnánk, hogy mindegy, addig legalább gondoskodunk az életfunkcióink fenntartásáról.) Aztán ott vannak az NPC-k. Az rendben van, hogy legyen belőlük sok (sok van!), százával népesítsék be a nagyra nőtt térkép csodálatos településeit, lehessen velük beszélgetni, harcolni. De itt megáll a tudomány. A legtöbb nemjátékos karakter ugyanis egy helyben áll, vagy egy előre megadott, igen rövid pályán közlekedik. (És persze, nem egyedi mindnek a hangja/arca.) A szép időjárásfunkciók hatása mit sem érdekli őket, esőben ugyanúgy ácsorognak, mint hamuviharban vagy napsütésben, napszakok szerint pedig hajnalban, éjjel 1-kor, vagy délben ugyanott, ugyanazok megtalálhatók. (A boltok se zárnak be soha.) Nem zavarja őket, hogy kivont karddal megyünk feléjük, hogy varázsolgatunk mellettük. Ha beszédbe elegyedünk velük, egy hipertextes rendszerben kérdezhetjük őket, de a témákról ugyanazt mondják a kontinens minden pontján. Különbség a pletykák, ill. a „mi a kis titkod?" kérdésekben mutatkozhat, de ezt is egy általános adatbázisból veszik, valamelyest a helyhez igazítva. A küldetésadóknál megjelennek az ezekre vonatkozó kulcsszavak, sajnos ott is maradnak, pl. 15. szintűként a harcos céhbeli főnökömnél még ugyanúgy rákérdezhettem a barlangi patkány témájára, amit első találkozásunkkor vetett fel. Változatosság gyanánt a nemjátszók egy 100-as skálán viszonyulnak hozzánk, ezt megvesztegetéssel, fenyegetéssel stb. próbálhatjuk növelni – általában kevésbé karizmatikus egyéniségek is sikerrel járhatnak csekély jatt felajánlásával.

Mint látható, a világ szereplőinek belsője nem lett tökéletes, így az interakciók szegényességét a százszámra vállalható küldetésekkel igyekeztek feledtetni, ez javarészt sikerült is. A városok legtöbbje mindenféle céhekkel (guild) rendelkezik, legismertebbek a harcosok, a varázslók, a tolvajok, és a birodalmiak társaságai. Ha belépünk ezekbe, rangunktól függően felruháznak kisebb-nagyobb feladatokkal, pl. varázslóéknál virágszedéssel kezdjük, később nekromanták ritkításával folytathatjuk. Szimpatikusan kihasználták az egyszerű párbeszédrendszerüket, hiszen gyakran lehet rábeszélni eliminálandó célpontjainkat, hogy pl. tegyék át máshová tevékenységük bázisát ahelyett, hogy megmérkőznének velünk.

Harc és varázslat

A végére hagytam e két fontos részt. Amint azt korábban mi is jeleztük, a csatákat FPS-stílusban vívhatjuk. Fegyvereink sebességben és sebzésben térnek el, illetve a csapás, vágás, szúrás, a támadásmódozatok hatékonysági fokában. Alapban csapkodunk, ha valamelyik irányban éppen menetelünk, akkor karakterünk szúr/vág. Szerencsére megkérhetjük a gépet, hogy a legjobb támadásformát válassza ki, mert pl. az oldalirányú mozgást igénylő vágást nehéz pontosan kivitelezni. Súlyos fogyatékossága a programnak, hogy ellenfelünkön egyszerűen nem mérhetjük le egészségi állapotát: sem színes csíkok, sem rongálódó test nem jelzi, hogy már a halál

A PROBLEMATIKUS MÁSZKÁLÁS

Hosünk gyalog megy, és mint azt észrevehetjük, ez igen lassú közlekedési metódus. Sajnos hatas nincs, a futás egy idő után kifáraszt. (A velünk tartó NPC-k sem sokáig bírják az iramot, így elhagyhatjuk őket.) Maradnak a siltstriderek, ezek a nagy bogarak, akikkel a kisebb falvak között szaladgálhatunk, illetve a varázslók, akik átteleportálhatnak minket más városokba. A letűnt törpe nép is rendelkezett térkapukkal, de ezek helyét és használatának módját rejtély övezi.

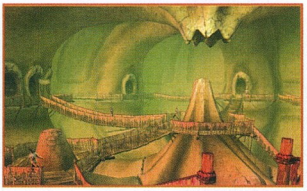
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Windows (NT-vel inkább ne próbálkozzon senki), PIII 500MHz, 128MB RAM, 32MB videokártya **JAVASLAT:** ennek a duplája, memóriából XP esetén lehetőleg minél több...

Az egész

92%

NPC-k „egyszerűek"
Nem látszik a sebzés
Kilépős bug; kevés zene



küszöbén jár, vagy még nagyszerű kondiban van.

Ha varázslásra vetemedünk, a megfelelő szakértelmünk (iskolánként külön vannak), és a fáradtságunk függvényében számíthatunk sikerre ill. kudarcra. Készíthetünk/készíttethetünk saját mágiákat is (a fejlesztők kiváló gondolata, hogy mindent össze-vissza szerkeszthessünk), nem is kerül túl sokba egy-egy kezdőbb ige. Az effektek persze nagyjából ugyanazok, tehát ha egy tűzalapú „Béla Gigantikus Apokalipszise" varázslatot készítünk, az gyaníthatóan a tűzgolyó grafikáját kapja meg. Aki italokat is szívesen kotyvasztana, az alkímiával, a mindenféle szörnyetegekből kinyerhető komponensekből, a rét virágaiból, plusz egyéb rejtélyes holmikból akár teljesen váratlan hatású löttyöt is létrehozhat.

Konklúzió

Rövidre fogom a végső értékelést, mert az eddigiek alapján nyilván minden CRPG-fan nekiáll beszerezni a játékot. Alapmű született, az nem kétséges, viszont tökéletesnek semmiképp nem mondható. Van néhány tényleg idegesítő dolga (nem említettem pl. azt, hogy karakterünk igen lassan gyalogol, amitől kénytelenek vagyunk egyfolytában futni, amit meg ő nem bír sokáig), amiket azért egy patch-csel ki lehetne küszöbölni. A hivatalos honlapon egyelőre csak annyit írtak, hogy folyamatban ennek a készítése. Nos, a Morrowind egy-két évig még valószínűleg a CRPG-k trónján ülhet, de nem vagyok biztos benne, hogy a Gothic 2 – talán pont az NPC-s dolog miatt – nem fogja onnan lelökni...

sajoati

PLUG-INEK

Mint az várható volt, a játékba egy kattintással beilleszthető plug-inek hamar megjelentek a neten. A konstruktív játékosok ontják a fegyvereket, céheket tartalmazó elemeket, sajnos ezek javarésze túlzottan erősre sikerült, így kevés közülük az említésre méltó. Az egyik ilyen egy őszvérfény (pack guar), aki a sok cuccunkat hordja, és hűségesen követ bennünket, a másik egy „Love-mod", amiben a surani táncoslányokat lehet szobára vinni, az aktus után pedig egy-egy adottságunk fejlődhet...

NAPLÓZÁS

Sokan kifogásolták a naplózást is, a hűsünk által a játékban található könyvekhez hasonló méretű lapokon vezetett jegyzeteit. Ez is hipertextes, illetve ABC-sorrendben a kattintható kifejezések megjeleníthetők. Az egész egy html-fájl, és már letölthető a konverter, mellyel böngészőben is olvasható lesz, használható linkekkel. Nincsen viszont aktuális/elvégzett feladatok listája, hely szerinti küldetésrendezés, talán azért, hogy ne váltajuk túl magunkat, ne legyen egyszerre 20-30 megbízásunk. :)

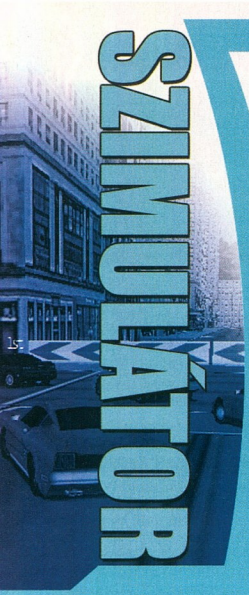
MORROWIND
EGY MÁSIK VÉLEMÉNY & EDITOR

Az elmúlt hónapokban nem igazán voltunk elkényeztetve igazi, komoly szerepjátékokkal; a Wizardy 8 óta nem is volt nagyon kiemelkedő próbálkozás, még az Arx Fatalis megjelenését is eltolták nyárutóra. Ennek, és a folyamatosan csepegtetett infóknak a fényében már nagyon vártam a Morrowindet, melynek fejlesztői valóban grandiózus dolgokat ígértek, többek közt teljesen interaktív világot, és az eddig tapasztaltaknál jóval nagyobb fokú szabadságot kalandozásaink során.

Bátran kijelenthetem, a Bethesda új üdvöskéje nem okozott csalódást, és igen magasra állította a mércét az elkövetkező szerepjátékok számára. Már a karaktergenerálás is sokkal változatosabb képet mutat, mint azt az eddigiekben megszokhattuk. Nekem különlegesen tetszik, amikor nem én választhatom ki, hogy éppen mi voltam akkor, amikor a hajóra kerültem, hanem az öreg kérdéseire (és ha már a kérdéseknél tartunk, ezek közül egy-kettő igencsak elgondolkoztató, és nem csak üres, sablonos szöveg) válaszolgatva a gép a hozzánk leginkább testhezálló karaktersztályt fogja kiválasztani a számunkra. Amikor az utazás után végre kiléphettem a hajó tatjára, igencsak szíven ütött a látvány, ami elém tárult. A NetImmerse engine (Chilly már írt róla egy gondolat erejéig a Simon the Sorcerer 3D kapcsán) végre megmutathatja, mire is képes valójában. A netes előzetesek és a bétatesztek valóban nem túloztak, amikor azt mondták, hogy a program egész egyszerűen gyönyörű. A TES3 a víz megvalósítására a DirectX 8 pixel shadereit használja, ami meg is látszik rajta, bár azért itt akad egy kis szépséghiba, mert a part és a víz olyan hirtelen, minden átmenetet nélkülöző módon találkozik egymással, hogy az már-már vicces :). Viszont a táj igen sok poligonból áll, az épületek, tereptárgyak részletesek, és a textúrázásuk sem hagy kívánnivalót maga után. A sebességgel sem volt gondom, sőt, még 1024x768-ban, minden maximumra állítva, és a 4x-es élsimítást bekapcsolva is teljesen játszható maradt. Azért itt megjegyezném, hogy saját tapasztalataim szerint a Morrowind futtatása előtt nem árt egy kiadós töredezettség-mentesítés, mert nálam az első alkalommal nagyon akadozott, ám a defrag után ez a jelenség, mondhatni, teljesen megszűnt.

A hangokért egy újabb piros pont jár, egy EAX-ot támogató hangkártyával és négy hangfalas rendszerrel megtámogatva a játék nagyon jól szól. A küldetések elég változatos képet mutatnak, a beteljesületlen szerelemtől kezdve a „futárkodáson" át egészen a bérgyilkossági van itt minden. A játék egyik legnagyobb erénye mégsem maga a „játék", hanem a mellékelt TES Construction Kit, melynek segítségével mi magunk hozhatunk létre világokat, kalandokat, és mindenféle egyebet, ami a programhoz kapcsolódóan eszünkbe juthat. Az editor betöltését követően olyan komoly pályaszerkesztő programmal dolgozhatunk, melyhez foghatót eleddig még nem láthattunk. Olyan, mintha egy 3D-s tervezőprogrammal dolgoznánk, minden valós időben történik, és a rendszer objektumorientált mivoltából fakadóan még a legapróbb kavicsot is oda helyezhetjük, ahova éppen kedvünk tartja. Rengeteg tereptípus közül válogathatunk, majd miután meghatároztuk, hogy mekkora területet szeretnénk „benépesíteni", a jobb egérgomb nyomva tartásával és az egér mozgatásával kialakíthatjuk a domborzatot. Fákat, bokrokat, tavakat, bennszülött lényeket rakhatunk le, melyeknek még a viselkedését is meghatározhatjuk (mire hogyan reagáljanak, mekkora területen mozoghatnak stb.) csakúgy, mint az NPC-k esetében is. Minden, a programban található objektum tulajdonságait tetszés szerint felülírhatjuk, vagy újakat hozhatunk létre. A TES szerkesztőjében igen komoly potenciál rejlik, és a net valószínűleg hemzsegni fog a vállalkozó szellemű játékosok és pályatervezők kalandjaival, kiegészítéseivel, melyek garantáltan hosszú időre le fogják kötni a szerepjátékok szerelmeseit. Summa summarum, minden RPG-fanatikusnak kötelező darab, és azok is vethetnek rá egy pillantást (már csak a látvány kedvéért is), akiket eddig nem vonzott a szerepjátékok műfaja.

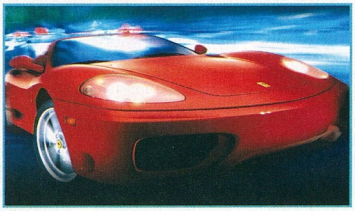
Papabear



SZIMULÁTOR

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS ● WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/NFS_HOTPURSUIT2/HOME.JSP



Az E3 során bemutatták az új NFS-részt is, amely osztatlan sikert aratott a nézelődők körében, hiszen grafikája minden eddigi várakozást felülmúlt. Újdonságként lehetett tapasztalni a "Busted!"-animációkat, amikor a zsaruk végre elkapják a gyorshajtó delikvenst, az kiszáll a kocsijából, majd futásnak ered – persze sikertelenül, a hivatalos közegek bilincsbe verve kísérik el, de ebből több verzió is létezik, például egy másik, amikor a biztos még a kamerát tartó emberkét is elhessegeti :). Ezen részletek mellett olyan dolgokra is figyeltek a készítők, mint a rádióbeszélgetések egyhangúságának megszüntetése, és ezek mellett a minket üldöző szirénás kocsikat vezető sofőrök intelligenciája is magasabb szintre került. Egyszóval minden összejátszhat ahhoz, hogy egy kiváló, száguldozós arcade racing tulajdonosaivá válhassunk, ha a produktum a boltok polcaira kerül, ez pedig szeptemberre várható.

69 ... Michael Schumacher Kart 2002
70 ... Hooters: Road Trip
71 ... Le Mans 24 Hours
72 ... V8 Challenge

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	Colin McRae Rallye 2.0	Codemasters
3.	Master Rally	Microids
4.	MS Train Simulator	Microsoft
5.	Comanche 4	Novalogic
6.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7.	Starlancer	Microsoft
8.	NASCAR Racing 2002	Sierra
9.	Silent Hunter II	Ubi Soft
10.	V8 Challenge	Electronic Arts

TOP 10

Crazy Taxi	2002/07	Empire
Lock On: Modern Air Combat	2002/08	Ubi Soft
TOCA Race Driver	2002/08	Codemasters
Dirt Track Racing 2	2002/09	Infogrames
Mercedes-Benz World Racing	2002/09	TDK Mediactive
Total Immersion Racing	2002/11	Empire

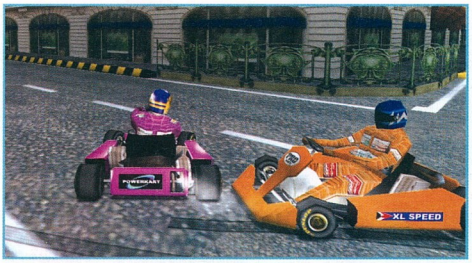
ELŐREJELZÉS

COLIN MCRAE RALLY 3

CODEMASTERS ● CODEMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM/COLINMCRAE3

Guy Wilday-jel, aki a Codemasters csapatát erősíti jelenleg, készült egy interjú a CVG számára az E3 során. Így nem csoda, ha szó esett az egyik legnagyobb készülő játékukról, amit már a játékosok nagy része epedve vár. Elmondta, hogy a játék alapötlete nem változott, sokkal inkább arra koncentráltak, hogy mindenki még jobban beleélhesse magát a száguldozásba, valamint hogy a versenyek minél jobban tükrözzék a valóságban megrendezett versenyeket. Ahogy láthattuk az E3-on megjelent videóból, ez egész korrektül sikerülni is fog a készítőknek.

Chilly



MICHAEL SCHUMACHER
RACING WORLD KART 2002

JOWOOD ● PARAWORLD ● WWW.MSRACINGWORLD.COM/MSOW2002.HTML

EGY ISMERŐS VERSENYZŐ NEVÉT ADTA EGY „KISPÁLYÁS" JÁTÉKPROGRAMHOZ. SZERENCSÉRE AZONBAN NEM KELL EGYMAGA A VÁLLÁN ELVINNIE AZ EGÉSZ JÁTÉKOT...

A JoWooD adja ki a versenyjátékot, amelynek játszható verziója május végén került ki az Internetre, így már kézzelfogható tényekkel szembesültem a játék engine-jét és képességeit illetően. A Schumacher nevével fémjelzett produktum a boltokba 2002 júniusában kerül az előzetes információk alapján, és csakis PC-re. A fejlesztőcsapat (Paraworld) egy német illetőségű cég, akik főként online területekre fejlesztenek, így nem csoda, ha ez a játékukban is tükröződik. Maga a cég eleddig inkább a német nyelvterületen volt ismert, azonban most itt a lehetőség, hogy a világon mindenki megismerhesse nevüket…

A programot már egy ideje fejlesztették, ám eleddig nem sok információ látott napvilágot, így mint derült égből a villámcsapás jött először a projekt hivatalos bejelentése a kiadótól, valamint a játszható változat megjelenése. Beizzítottam hát, és sok meglepetés nem ért a menü megjelenésekor, hiszen egy az egyben követi a megszokott trendet, ami a sporttal kapcsolatos játékokra jellemző – dinamikus, jól megdesignolt :). A grafikai beállítások engedélyezik a kevésbé erős géppel rendelkezők számára is az élvezetes játékot, de természetesen a legújabb kártyákból is ki lehet hozni a maximumot.

Maga a játék Training, Time Trial, Championship módozatokban játszható, a világ különböző helyein megtalálható versenypályákon. Többek között az utolsó módozat legutolsó pályája az, amely megdobogtatja a honi játékos szívét, hiszen a sasadi repteret fedezhetjük föl a száguldó gokartokkal. A demóban amúgy egyetlen pálya tesztelhető, ezen száguldozhatunk magunkban, szellemtársunk (ghost car) ellen, vagy akár az összes többi résztvevővel versengve. Eme pálya elég könnyen betanulható, egyetlen erősebb kanyartól eltekintve nem okozhat senkinek sem túl nagy problémát az első hely megszerzése. A mesterséges intelligencia azonban annyira nem is rossz, ráadásul jócskán megnehezíti helyzetünket, amikor hátulról nekünk jön, ugyanis erre is szépen lelassulunk, mint minden szilárdabb tárggyal való találkozásunkkor, vagy kanyarban való kicsúszásunkkor. Éppen ezért érdemesebb a szolidabb vezetési stílust választanunk, vagyis kanyar előtt lassítunk, kanyarban meg már gyorsítunk – ahogy ezt egyébként is kellene tenni :).

A választható gokart-típusok megelégedéssel tölthetnek el minden rajongót, hiszen 100, 125 és 150 köbcentis változatokkal is nyomulhatunk majd, sőt, magával a nagy Schumacherrel is versenybe szállhatunk, bebizonyítva képességeinket. A grafika véleményem szerint nagyon jóra sikerült, a textúrák szépen mutatnak, nagyobb felbontásban jól kijönnek az objektumok is, valamint a vezetőt is részletesen sikerült a készítőknek animálni, minden egyes kanyarban bedől, a bukósisakon időnként a fényforrások is másképp tükröződnek, valamint a kocsi karosszériája is „fényviszszaverő". Az egyetlen tesztelhető pálya felépítése ötletes, szerencsére nem csak sík terepen rohangászhatunk, hanem emelkedők színesítik a versenyt. Ezek alapján reménykedem benne, hogy a többi helyszín is hasonlóan változatos lesz – amelyről a készítők azt állítják, hogy „hivatalosak", mégpedig mind a 8, ám az igazán fanatikusokon kívül valószínűleg ebbe nem fognak sokan belekötni.

Mindehhez más nem is kell, csak minimálisan egy PIII 450MHz, 64MB RAM, valamint egy 16MB-os gyorsítókártya, továbbá valamilyen Internetes kapcsolat. Ezt megspékelve egy 650MHz-es változattal, 128MB RAM-mal, valamint egy 32MB-os videokártyával már ideális teljesítményt érhetünk el, már csak esetlegesen az Internetes kapcsolatunkon kell javítanunk, hogy akadozásmentes legyen a játékunk. Az Internetes lehetőségek természetesen ígéretesen hangzanak, azonban nem hinném, hogy ezeket itthon túlságosan favorizálnák a játékosok... De majd meglátjuk.

Összességében elmondható, hogy egy könnyedebb száguldozásra tökéletesen alkalmas a játék, szép grafikával, jó és könnyű irányíthatósággal, egy kis újdonságot csempészve az eddigi játékok sorába.

Chilly

HOOTERS: ROAD TRIP

UBI SOFT ● HOPLITE RESEARCH ● WWW.UBI.COM/US/GAMES

SEBESSÉG, SZÁGULDÁS, SZABADSÁG, LÓERŐTŐL DUZZADÓ AUTÓK, DÖGÖS ZENE, ÉS MÉG DÖGÖSEBB CSAJOK...

Vélhetőleg ezek a letisztult gondolatok kavarodtak a kreativitástól duzzadó fejlesztők fejében. A játék elindítása során egyértelművé vált, hogy a féktelen száguldásra helyezték a hangsúlyt, amit zúzós rockzenével és a hamisítatlan „amcsi filinggel" próbáltak még tovább fokozni...

A látvány, a grafikai kidolgozás épp a sebességérzet megtartása végett minimálisra redukálódott, gondosan figyelve arra, hogy a C64-szintű részletezettség mellett mégis GeForce 3-as kártyára (és P4 procira) legyen szükség az élvezhető – általgosan 25fps – sebességhez. Természetesen ez a gépigény a legfinomabb grafikai részletezettség mellett jelentkezik, amit a kisebb számítógéppel rendelkezők bizonyára kénytelenek tovább (???) csökkenteni a játszhatóság érdekében. Erre pontosan 13 kapcsoló ad lehetőséget, melyek közül a pálya, az autók, a textúrák minőségét és a felbontás nagyságát egyenként 3 kapcsoló (Low/Normal/High) hivatott vezérelni. A hatalmas méretű textúrák, a csodás bitmapes fák lassú tempónál ijesztőnek tűnhetnek, ami tovább fokozza a száguldás iránti vágyunkat! Bár nagyobb sebesség mellett nem lesz szebb a grafika, azonban 200 felett nem tűnnek fel ezek az apróságok, hisz ilyenkor a pilóta az útra koncentrál. Ez a részletezettség az ellenfelekre és az egyéb járművekre is igaz, melyek pontosan annyira kidolgozottak, hogy mozgásuk és nagyságuk – és akár színük – alapján némi gondolkodás után felismerhetőek legyenek.

A hanghatások és a zenék szintén kemény, megfeszített, alapos munka gyümölcsei lehetnek, amit mi sem bizonyít jobban, mint az a tény, hogy az autók motorhangjai különböznek egymástól. Ebből jól kitűnik, hogy az apró részletekre azért odafigyeltek a fiúk. Az már más kérdés, hogy a motorhangoknak közük sincs a választható gépekhez, sőt, még az autókhoz sem. Ezzel ellentétben a zenéről nem lehet rosszat mondani, hisz ez teljesen szubjektív dolog. Ha valakinek az amcsi „lájt" rock kell ahhoz, hogy odapörköljön egy kicsit a négykerekűnek, akkor az vélhetőleg játék közben is döngeti majd a zenét, akinek pedig ez nem jön be, az nyugodtan kikapcsolhatja. Mivel valamivel meg kellett tölteni ezt a CD-t, ezért természetesen tömörítetlen formában tárolták a számokat, így a perverzebb hajlamúak akár a saját autójukban is hallgathatják kedvenc dallamukat...

Az autók fizikai modellezése és irányítása gondos fejlesztések gyümölcse, ami már az első próbák során bebizonyosodott. Az autók másképp viselkednek murván és aszfalton, illetve amennyiben letérünk a kijelölt részről, akkor akár még a füvön is megcsúszhatunk. Ennek veszélye azonban aszfalton csekély, hisz még a legdurvább kanyart is be lehet venni 100km/h sebességgel – bár ettől nem kell félnünk, hisz igazán ritkán esik 200km/h alá a mutató. Az unalmas, olykor több 10 perces száguldozást az úton található dobozok, bóják, és ládák, valamint táblák elgázolása dobja fel.

Az ütközések természetesen elkerülhetetlenek, amennyiben tartani akarjuk magunkat a 200 feletti tempóhoz. A szembejövő forgalom általában inkább kamionokból áll, így szinte lehetetlen nem eltalálni őket. Ekkor autónk szép lassan felemelkedik a levegőbe, majd fittyet hányva a fizika törvényeinek akár több 10 méteres magasságot is elérhetünk egy-egy combosabb karambol során. A landolás után rögtön folytathatjuk is versenyünket, mivel autónknak meg sem kottyan egy ilyen leheletfinom csók.

A program célja egyértelmű: győzni és eljutni egyik helyről a másikra. A fejlesztők jól tudták, hogy ezzel a kivitelezéssel csak egy szűk réteget tudnak elcsábítani, ezért az egyes szakaszok után egy csinos, kellően nagy mellű szőke néni üdvözöl minket. Ezt a ceremóniát sajnos néhány másodperc alatt le is zavarják a csajok. Amennyiben az adott futamot is győzelemmel zárjuk, egyszerre több bikinis cicát is láthatunk a beach-en, akik elismerően nyilatkoznak teljesítményünk felől. Egyértelmű, hogy aki leül játszani ezzel a játékkal, az kizárólag a bikinis cicák miatt teszi ezt. Azonban az 5-10 perces förtelmes játék nem áll egyensúlyban a néhány másodperces filmbevágásokkal...

Egy szó, mint száz, ez egy hihetetlenül gyenge alkotás, amiben nagyon korrekt csajok vannak, sajnos még bikiniben...

ePtOn

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 350MHz CPU, 64MB RAM, 600MB HDD, DirectX 8.0, 12MB VGA-kártya 3D gyorsítással, DirectX 8.0 támogatású hangkártya JAVASLAT: PIII 1GHz CPU, 256MB RAM, GeForce 3-as videokártya.

Korrekt Hooters-csajok fürdőruciban

Minden más, de főként a grafika.

13%

LE MANS 24 HOURS

INFOGRAMES ● MELBOURNE HOUSE ● WWW.INFOGRAMES.NET/GAMES/LEMANS24HRS_PC

EME STÍLUS RAJONGÓI VALÓSZÍNŰLEG LELKESEDÉSSEL FOGADJÁK MAJD EZT A JÁTÉKOT, ÁM KÉRDÉS HOGY VAJON EZ TÖRETLEN LESZ-E...

Egy érdekes játékot kaptam a minap tesztelésre, hiszen a mai autós szimulátorjátékokhoz képest egyedi témát dolgoz fel a Le Mans 24 Hours. Éppen ezért sokat is vártam a játéktól, de közben kételkedtem is, hiszen egy (amúgy nagy múltú) konzolátirattal van dolgunk, amik hát valljuk be, néha elég érdekes eredményeket szülnek.

Az intrót látva már-már beigazolódottnak látszott, hogy a rossz érzéseimre hagyatkoztam, mert nagyon laposra, semmitmondóra sikeredett, a legtöbben szerintem ezt az ESC gombbal fogják áthidalni. A következő lépésem az volt, hogy minél előbb kikapcsoljam a „háttérzenét", mert egy idő után már szinte a falra lehet tőle mászni. De ha már a beállítások menüpontnál tartunk, nem árt szétnéznünk benne, mert amúgy a játékot, és magát az autót is elég jól és részletesen beállíthatjuk, ez pedig kicsit azért ellensúlyozza a játék szürkeségét.

A játékban találhatunk autókat a GT1, GT2-es osztályból, de még a legújabb autócsodákat is felavathatjuk az aszfalton. Természetesen egy-egy autónál információkat kaphatunk az autó általános tulajdonságairól is, így könnyebben ki tudjuk választani a szívünkhöz legközelebb állót, aztán irány a rajt... Valószínűleg az első legszembetűnőbb dolog a játék grafikája lesz, sajnos azonban ebben is több helyen csalódni fogunk, hiszen még a pályák, az autók kidolgozása csak-csak jól sikerültek, a részletekre azonban nem igazán figyeltek oda a készítők. Például a nézőtéren nem tudom, hogy bírják ki az emberek, hogy ott üljenek mozdulatlanul, levegőt se véve, ráadásul a szélén lévő nézőknek is igencsak kényelmetlen lehet, hogy félbe vannak vágva, mivel csak úgy, mint egy egyszerű kép, textúra vannak ráhúzva egy objektumra. De ami legjobban fájt, az, hogy sérülés-textúrának még csak nyoma sincs az autókon, márpedig 2002-ben szerintem ez már alapkövetelménynek számít egy ilyen játéknál. De ugyanez a kidolgozatlanság vehető észre a pályaszéli növényzeteken, tárgyakon, kellékeken, de még a szegény operatőrön is, aki egy sötét téglának látszó tárggyal próbálja meg látszólag megörökíteni a verseny izgalmait. Természetesen neki is dicséret jár a kiváló állóképességéért. Egy pozitívumot azonban érdemes kiemelni, mert az éjszakai fényeket, meg az esőt is elég jól sikerült megtervezniük a készítőknek.

A fizikai modellezésen viszont lenne bőven mit csiszolni a program esetében, szerencsére a beállítások menüben ezen is lehet bütyköln egy kicsit, ám ezzel is tovább nehezítenénk, az amúgy sem nem éppen könnyűnek mondható játékot. A hangokkal kapcsolatban pedig csak annyit, hogy ahogy én is tettem az elején, jobban járunk, ha a háttérzenét kikapcsoljuk, de ettől függetlenül a játékban is eléggé félresikerült hangok kaptak helyet.

A játék során háromféle mód közül választhatunk: Le Mans, amelyben a 24 órás versenyt autózhatjuk végig reális, és gyorsított időben, továbbá Arcade, és Championship mód is van. Ezenkívül még számos beállítási lehetőség vár ránk, megszabhatjuk az időjárási viszonyokat, a napszakot, a fék tulajdonságait, a kamera-beállításokat, a benzin mennyiségét, a gumik típusát. Próbáljuk megtalálni a lehető legoptimálisabb beállításokat, mert a verseny során nem nagyon lesz lehetőségünk a hibázásra, utána csak nagyon nehezen tudjuk magunkat visszaelőzni az első helyekre.

Ennyi negatívum és pozitívum után már csak azt tudom mondani a játékról összességében, hogy sajnos egy kicsit alulmaradt a többi termékkel szemben, a mai elvárásokat figyelembe véve. Szerintem sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle, de így csak a fanatikus rajongók fognak tudni vele leülni egy kicsit játszani, ám ők is valószínűleg hamar meg fogják unni...

Rusty

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PentiumII 333MHz, 64MB RAM, 16MB-os 3D videokártya, DirectX 8.1, Win9x JAVASLAT: ennél sokkal több nem kell a játék élvezetes futtatásához

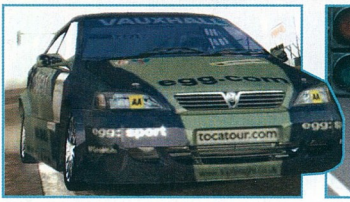
Egyedi téma

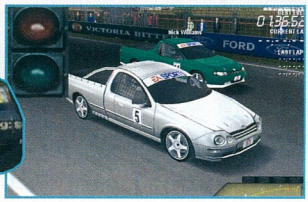
Rossz grafikai megoldások
Sérülésextúrák hiánya
Hangok, Egyhangú játékmenet

54%

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354





V8 CHALLENGE

ELECTRONIC ARTS ● EA SPORTS ● WWW.V8CHALLENGE.COM

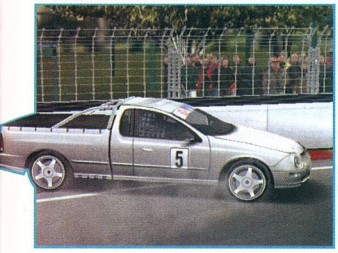
AZ EA EGY ELEDDIG CSÖNDES MŰHELYE, AZ AUSZTRÁLIAI LEÁNYVÁLLALAT RUKKOLT ELŐ EGY, AZ AUTÓ-MOTOR SPORT KATEGÓRIÁJÁHOZ TARTOZÓ SZIMULÁTORPROGRAMMAL.

Ez pedig nem máshova, hanem a kontinensnyi országon nagy népszerűségnek örvendő V8-as túraautó-versenyek világába hivatott elkalauzolni a felhasználókat. A Digital Illusions fejlesztőcsapatának közreműködésével elkészült sportprogram kilenc, a valódi versenysorozatban is szereplő körpályán kínál versenylehetőséget a 10 ausztráliai V8 Supercars Series-ben szereplő istálló 16 nyolchengeres túraautójának bármelyikével. Az egyjátékos módon belül választható Championship vagy Single Race mellett az alkalmazásban lehetőség nyílik akár az Interneten, akár helyi hálózaton valósidejű, többjátékos mód használatára is.

E jellemzők, no meg a fejlesztő Digital Illusions említése alapján joggal tehetné bárki bevásárlókosarába a keresztségben V8 Challenge névre hallgató játékprogramot. Ettől azonban lehetőség szerint inkább azt javaslom, tartózkodjon még egy kicsit a kedves vásárló, legalább eme cikk erejéig. De tényleg! Aki egy kicsit már kételkedik az EA Sports logóját látva, most is nyugodtan ajándékozza meg magát bátran egy önelégült mosollyal. Lám, lám, a fiúk már megint nem a régiek, vagy éppen hogy túlságosan is azok, és csak nekünk, felhasználóknak nem kéne (de nem ám…:)) ennyire igényeskednünk.

Belevágva a közepébe: az alkalmazás talán nem is annyira rossz, csak kissé megkésett. Úgy tűnik, mintha a Digital Illusions-nél megállt volna a kronométer számlálója 2000-nél, a Rally Masters kiadásakor, melynek grafikájával, ha már egyszer megcsinálták jól, egész egyszerűen még egy autósport-adaptációt beválltak a V8 Challenge esetében. A Rally Masters két évvel ezelőtt, mind a szimuláció, mind a környezetadaptálás tekintetében az élvonalhoz tartozott, azóta azonban eltelt némi idő. Félreértés ne essék, az alkalmazás nem élvezhetetlen képminőségű, csak kissé avítt; a textúrák elnagyoltak és sablonosak, a környezet passzív, az időjárás pedig a verőfény és az egybefüggő esőfüggöny között nem ismer átmenetet. Természetesen azért van napfénytükröződés, és a V8-asok is könnyen elfüstölnek néhány milliméter gumit az élesebb kanyarokban, sőt a begyulladó benzingőz is felvillan olykor-olykor. Mégis, az összkép a már említett Rally Masters szintjén megreked.

A Rally Trophy óta nálam például követelmény a működő ablaktörlő, és a szélvédőn szétmosódó esőcsepp-animáció, vagy említhetjük éppen az EA egyik nagy vetélytársának, a Sierrának a gondozásában megjelent autósprogramban, a NASCAR Racing 2002 Seasonben alkalmazott mintaértékű karosszéria-környezettükröződést, vagy a realisztikus sérülésbemutatást. Ilyesmi a Digital Illusions-féle V8 Challenge-ben nincs; a tükröződést a fiúk teljesen nélkülözték, és a sérülésanimáció meglétét is inkább csak nagy jóindulattal fogadhatjuk el. A grafikai „extrák" tekintetében ismertetett hiányosságokat szerencsére egy meglehetősen kiforrott irányítás ellenpontozza, ami a V8 Challenge egyik legnagyobb erőssége. A túraautók, melyek csupán két típusra korlátozódnak (Holden Commodore és Ford Falcon), a számtalan csapat ellenére meglehetősen valósághűen viselkednek a körpályákon. Egy esetleges kicsúszás következménye teljesen más mondjuk egy füves pályaszakaszon, mint egy aszfaltkitérő esetén. Míg a fűvön járművünk szinte megállva kipörög – semmitől sem zavartatva magát –, addig egy aszfalton ugyanez a biztos falnak ütközős őrült piruettezést jelenti a programban. Az egyjátékos módban a maximum 13 gépi ellenfelet (14 választható kocsi közül az összes többi) leginkább kanyarban lehet megfogni, ugyanis a botok lényegesen óvatosabbak nálunk. A kigyorsítós részeken ennek kompenzálásaként senki ne számítson kegyelemre az AI részéről, itt szinte lehetetlen bármelyiket is beérni. Szerencsére a pályák kellőképpen tagoltak, vonalvezetésük leginkább az F1-ére hasonlít (sőt, például az Adelaide-i egyben F1-es is), így előzésre mindig van alkalmunk, ráadásul ebben az AI is tud segíteni, amikor többnyire 2-3 bot



részvételével kisebb-nagyobb ütközéseket generál a verseny alatt. Említésre méltó, hogy van bokszutca, aminek a jelentősége a V8-as túraautók esetében inkább az időmérő edzéseken és az esetleges sérülésekkor kerül csak előtérbe (itt nincs kötelező kiállásként bár szerepe, igaz, negatív előjellel, a kezdetben igen gyakran előkerülő, a „Pit Stop"-ot parancsoló fekete zászló esetén is felértékelődik.

A V8 Challenge bemutatása kapcsán nem esett még szó a speciálisan ausztrálos V8 Ute játékmódról, melyben kizárólag a Ford Falcon és a HRT Maloo nyolchengeres platós gépcsodáival versenyezhetünk a már ismert pályákon.

A túraautós versenyek sajátos lendületét szerény, de biztos grafikai keretek között visszaadó V8 Challenge ugyan nagy valószínűséggel nem lesz kategóriagyőztes szimuláció 2002-ben, de elsősorban szerényebb gépigénye és könnyű kezelhetősége miatt egy óvatos, lélekben már (hála e soroknak) felkészült játékos számára egy próbát megér.

C5

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 450Mhz CPU, 64MB RAM, 16MB D3D videokártya, Win95 **JAVASLAT:** PIII 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB D3D videokártya, WinME

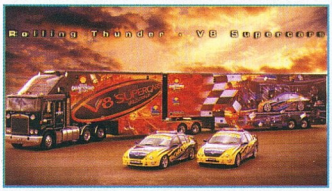
Az opcionális lassítás visszajátszáskor
Kielégítő sebességszimuláció,
Alacsony gépigény

Szegényes grafika
Irreális sérülésanimáció
Félbehagyott munka érzete

81%

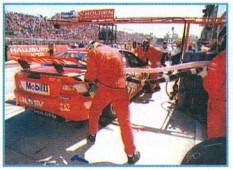
AZ EGYETLEN HIVATALOS V8 SUPERCARS GAME

Az eredeti V8-as túraautó-bajnokság számítógépes játékadaptációjaként hirdeti termékét a Codemasters, melynek címe **V8 Supercars (TOCA) Race Driver** lesz. A „hivatalos" adaptációt 2002. június 28-i megjelenéssel a PlayStation 2-es változat nyitja. Az alkalmazás a hírek szerint 11 ország 38 versenypályájának szimulációjára fog vállalkozni 47 különböző autótípus szerepeltetésével. A kínálat meglehetősen bőségesnek igérkezik így elsőre, reméljük, az autósport-szimuláció terén nagy múlttal rendelkező cég (gondoljunk csak a Colin McRae Rally-sorozatra) mind a **szimuláció**, mind a **grafikai** megvalósításában minőségi produktummal rukkol elő.



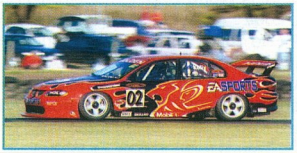
A V8 SUPERCARS SCHUMACHERE

Mark Skaife a Holden Racing Team tagja, a V8 ausztrál túraautó-bajnokság 1992-es, 1994-es, 2000-es és 2001-es bajnoka. Skaife 1967-ben született az északnyugat-ausztráliai **Gosfordban**, jelenleg Melbourne-ben él feleségével és Mitchell nevű gyermekével. A 180 cm magas, 75 kilós Mark eddigi, közel tíz éves V8-as túraautó-versenyzői pályafutása alatt **27 alkalommal** érkezett be elsőként a célba, mely teljesítménnyel az 1960 óta tartó versenysorozat 306 versenyén eddig győzni tudó 37 pilóta közül minden idők harmadik legeredményesebb versenyzője. Skaife-nek, aki fölényesen vezeti a 2002-es évadot is, minden esélye megvan arra, hogy a képzeletbeli örökranglista legfelsőbb fokára álljon a közeljövőben, amitől jelenleg már csak 11 elsőség választja el. A listánál maradva, így utólag biztos nem bánta meg Mark, amikor 1994-ben kétévnyi Nissan-vezetés után átült egy **Holden volánja mögé**, hiszen amíg az előbbi gyártó mindössze 25 győzelemmel büszkélkedhet összetett harmadikként, addig a Holden 134 elsőséggel minden idők legtöbbet győzedelmeskedő túraautó-típusa az Ausztrál Supercars-sorozatban. A gyártók örökranglistáján a második helyen a Ford áll 102 győzelemmel, őt követi a már említett Nissan, majd a sorban a BMW 15, a Mazda 8, a Volvo 5, a Jaguár 4, és végül seregfejtőként a Porsche következik 2 győzelemmel.



HOLDEN UTE: HRT MALOO R8

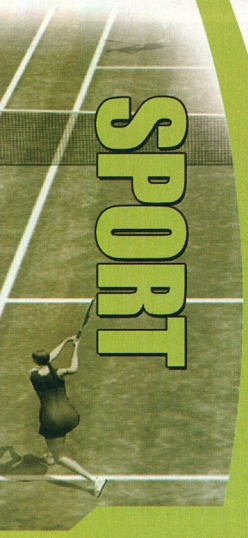
A Holden Racing Team azonfelül, hogy az egyik vezető csapata az ausztrál V8-as túraautó-bajnokságnak, él-hal az utcai tuningért is, melynek egyik gyöngyszeme a **6,2 literes V8-as Corvette LS6** motorjára építkező **Maloo R8**, HRT-kötésben. A Holden designban elsőre az a 20 inch-es magnézium keréktárcsa a legszembetűnőbb, amire a Pirelli P-Zero gumija került. Az utcai változathoz képest a HRT az istálló által a versenyeken tesztelt stílusúra formálta a karosszériát, többek között új karaktert kapott a motorház és a lökhárítók. A HRT Maloo, mint minden HRT-autó, a standard immobiliser mellé természetesen megkapta a cég által kifejlesztett extra immobiliser modult is, melyet a fejlesztők a nagyon meggyőzően csengő **HSV Embedded Security System (ESS)** névvel illetnek.



ADELAIDE 2002. MÁCIUS 15-17

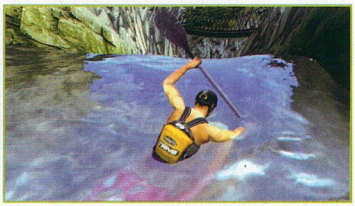
Mark Skaife kiválóan nyitotta a 2002-es bajnokságot Adelaide-ben. Mark volt a leggyorsabb a kvalifikáción, és első volt mindkét 250 km-es versenynapon. A győzelmet azért nem adták olyan könnyen, ugyanis a kora tavaszi Ausztrália emberteleníül forró; a pilótafülke hőmérséklete ilyenkor akár elérheti az **50 Celsius fokot** is, nagy kihívást jelentve a versenyzőknek, akiknek Adelaide-ben mindkét versenynapon 78 kört kellett megtenniük. A hőségen felül Skaife-et mindkét napon ráadásul **Jason Bright** izzasztotta, aki különben csapattársa a HRT-nél. Jason csak századokkal maradt el mind az edzésen, mind a kvalifikáción Mark mögött, sőt, sokáig vezetett is Skaife előtt a második napon, de 11 körrel a vége előtt megcsúszott, a betonfalnak ütközött, ráadásul hátsó felfüggesztésének eltörése miatt kiállásra is kényszerült, így átadva az elsőséget csapattársának.

A V8 túraautó-bajnokság Adelaide óta már túl van a 2002. évi, 13 állomásból álló sorozat negyedik, Hidden Valleyben május 17-19. között megrendezett fordulóján is. Mark Skaife ismét a dobogó legmagasabb fokára állhatott, sikert sikerre halmozva, hiszen eddig az idény összes versenyét megnyerve a **pontversenyt is fölényesen vezeti.**



TAO BERMAN'S EXTREME KAYAKING

▸ MÉG NINCS ● TORUS GAMES ● WWW.TORUS.COM.AU ◂



Az ausztrál Torus fejlesztőcsapat elhatározta, hogy valami piszkosul jó víz megjelenítő engine-t készít. A tökéletesség eléréséhez olyan funkciókat vetettek be, mint a hullámzás valósághű megjelenítése, a víz felületi és a víz alatti tükröződések kezelése, vízesések modellezése, miegymás. Meg is született a technológia, amit X-Stream-nek neveztek el. Na gondolták, akkor készítsünk valami játékot is már, ami alaposan kihasználja mindezt: így megszületett a Tao Berman's Extreme Kayaking. A címadó Berman-t egyébiránt úgy ismerik, mint aki gyakran kerül életveszélyes helyzetekbe, ő tartja a kajakkal történő vízeséses haladás magassági világrekordját. Mindez remek alapot ad ennek az extrém sportprogramnak, mely ugyan kiadó híján csak 2004-re van betervezve, pedig már most is remekül mutat. Ráadásul a fejlesztés során igen nagy hangsúlyt fektetnek a multiplayer részre, így jó mókára van kilátás, ha majd megjelenik.

75 ... Matt Hayes Fishing
76 ... The Football Game
78 ... Roland Garros 2002

TARTALOM

1.	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
2.	NHL 2002	Electronic Arts
3.	NBA Live 2001	Electronic Arts
4.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5.	Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
6.	Tiger Woods 2002	Electronic Arts
7.	Virtual Pool 3	Interplay
8.	Virtua Tennis	Empire
9.	Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10.	Trophy Bass 4	Sierra

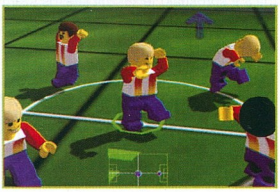
TOP 10

Lego Soccer Mania	2002/06	Electronic Arts
Fila World Tour Tennis	2002/07	THQ
Madden NFL 2003	2002/08	Electronic Arts
Season Ticket Football	2002/08	Infogrames
Cabela's Deer Hunt 2	2002/08	Activision
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Bird Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
Deer Hunter 2K3 Legend H.	2002/10	Infogrames
Trophy Hunter 2K3	2002/10	Infogrames
Links 2003	TBA	Microsoft

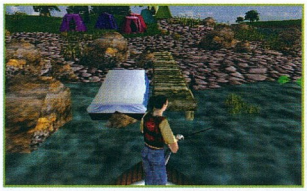
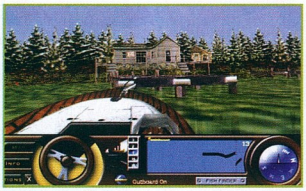
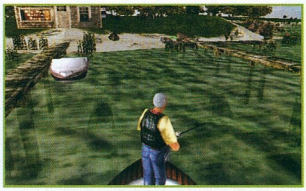
ELŐREJELZÉS

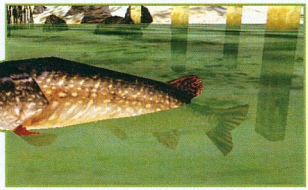
LEGO SOCCER MANIA

▸ ELECTRONIC ARTS ● LEGO SOFTWARE ◂



Mint az várható volt, a világbajnokság kapcsán tonnaszám készülnek az ezt kihasználó alkotások. Talán ezért történt, hogy a LEGO Software is pont idén fogja megjelentetni az általuk legőrültebbnek mondott focijátékot. Azon túl, hogy Lego figurákkal focizhatunk, ráadásul még szépre és változatosra is sikeredett a játék. Persze ugye most senki sem gondol FIFA-szintű realizmusra, a Soccer Mania ugyanis ízig-vérig arcade játék. Összességében 23 stadionban rúghatjuk majd a labdát, és mindezt olyan helyszíneken tehetjük meg, mint a rejtélyes sziget, a havas völgyek, kastélyok, kalózhajók, western-erődök, stb. A játékélményt fokozandó csapatunkat is testreszabhatjuk, így a hagyományos szerelésben futballozó játékosok helyett akár egy kalózbandával avagy cowboyokkal is terelgethetjük a bőrt. Ezenkívül találunk még multiplayer módot, tv-s szintű visszajátszásokat és (arcade jelleg:) eddig sosem látott power-upokat is. Aki kellő felkészültséget érez magában, az pedig a végén megpróbálhatja elhódítani a LEGO Világkupát a LEGOLAND csapatától. Megjelenik nyár elején, az EA gondozásában.



MATT HAYES' FISHING

▸ ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS ◂

BÁR AZ EA-TÓL NEM EZT SZOKTUK MEG, EZ A JÁTÉKUK BIZONY RONDA – DE AZÉRT SZERENCSÉRE FINOM…

Miután felinstalláltam az Electronic Arts horgászjátékát, a valós életből vett tapasztalataimból kiindulva magam mellé készítettem egy zsebrádiót, két flakon szúnyogriasztót, egy kanna vizet és pár szendvicset, felkészülve az esetleg órákig tartó, eseménytelen monitorbámulásra. Akkor még nem tudhattam, hogy itt nem az úszóbűvölés játssza majd a főszerepet, hanem a sokkal mozgalmasabb "lure fishing", ami a rablóhalak folyton mozgó műcsalival történő elfogását jelenti. Abban azért nem vagyok biztos, hogy a valóságban is ki lehet-e emelni két perc alatt háromnégy közel tíz kilós csukát, de a játékélménynek mindenesetre jót tesz ez a nagy halsűrűség (na meg pikkelyes barátaink kiéhezettsége és gyanútlansága – ültem én már halaktól hemzsegő tó partján órákig bámulva a mozdulatlan úszót…).

A játék indítása után, ha kigyönyörködtük magunkat a remek fogáson örömködő Matt Hayes fogpasztamosolyában, menjünk nyomban az Options menübe, és állítsuk maximumra a grafikus megjelenítés összes paraméterét. Így talán elkerülhetjük a maradandó károsodásokat, és megúszuk egy kisebb sokkal a szégyenletesen gyenge 3D motor által képernyőnkre gányolt képek látványát. Először nem is hittem a szememnek, azt hittem, véletlen szoftver renderrel indítottam, de csalódnom kellett: sajnos ez a szomorú valóság. A textúrák hihetetlenül csúnyák, a környezet és a modellek poligonszáma nagyon alacsony, kidolgozatlanok a 3D objektumok és a 2D bitmapek is, a felbontás fix 640x480 (2002-ben??), a színvilág lelombozó, a vízfelület megvalósítása, a hullámzás- és időjáráseffektek igen gyengék, az animációk darabosak, a bedobás helyét jelző ordenáré célkereszt pedig kimeríti a vizuális környezetszennyezés fogalmát. Ha ehhez még hozzávesszem a gyakran jelentkező grafikus hibákat, azt hiszem, nem kell magyaráznom, miért nem jósoltam az első benyomások alapján nagy jövőt gépem merevlemezén a Matt Hayes' Fishingnek…

Borúra jött azonban a derű, ahogy jobban belemélyedtem a játékba. Meglepő, de a harmatgyenge grafika ellenére is oda tudott szögezni a monitor elé a program. A játékmenet nincs túlbonyolítva, mégis érdekes kihívásokat rejt magában. Kezdőknek például ott van a Matt's Challange mód, ahol fokozatosan nehezedő, időlimites szinteken tanulhatunk bele a horgászat rejtelmeibe. A Fishing Tripet választva szabadon beállított körülmények közt, kötetlenül keseríthetjük meg a halak életét a hat brit, illetve skandináv helyszín valamelyikén. Indulhatunk még több napos tornán, természetesen a játszhatóságot szem előtt tartva némileg felgyorsított idővel. A siker kulcsa minden esetben felszereléseink – motorcsónakunk, csalikészletünk és halradarunk – összehangolt és szakszerű használatában rejlik. A képlet egyszerű: felderíteni a környéken a halak elhelyezkedését és fajmegoszlását, majd ennek megfelelő műcsalit kell kiválasztani. Ez persze igényel némi tapasztalatot, érdemes lehet a profik tanácsainak tanulmányozása a témában, de saját magunk is kísérletezhetünk: hamar rá fogunk jönni, hogy a súgéreket vonzó összeállítás teljesen hidegen hagyja a csukákat. Ha sikerült választani, már csak jó helyre kell bedobni, majd a csali folyamatos mozgásban tartásával felkelteni a közelben tartózkodó ragadozók figyelmét. Ha kapás van, vágjunk be, majd kezdjük el tekerni az orsót, figyelve a damil terheltségére is. Néha érdemes lehet apránként, engedve-húzva fárasztani a nagyobb dögöket, bár nekem még nem sikerült beszakítanom a szereléket.

Amit hiányoltam a játékból, az a fauna bővebb kidolgozása. A kifogható ragadozókon (süger, csuka, barna pisztráng, szivárványos pisztráng, fejes domolykó, lazac) kívül más vízi lényt nem találtam, a felszínen pedig még rosszabb a helyzet. Pedig szívesen elnéztem volna víz fölött cikázó szitakötőket, a parton szökellő őzeket, vagy örömmel hallgattam volna a V-alakban repülő vadludak hangját… Sajnos a hangulaton sokat ront a táj kihaltsága.

A fentiek alapján talán nehezen érthető, hogy miért kapott jó közepes értékelést tőlem a játék. A válasz annyi, hogy nyilvánvaló hiányosságai ellenére is megvan benne az a megmagyarázhatatlan plusz, ami az igazi, élvezetes szórakozáshoz kell. Fogjatok ki egy 10 kilós csukát, és talán ti is megérzitek!

Immortal

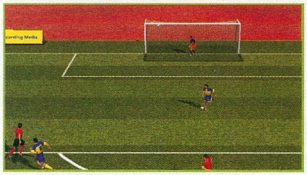
ÉRTÉKELÉS

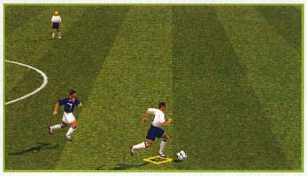
MINIMUM CONFIG: PII-266MHz, 32MB RAM, 300MB HDD, 4xCD, 4MB-os videokártya JAVASLAT: A grafikát elnézve mennie kéne a minimum konfigon is, de egy kicsit izmosabb gépen már biztos nem lehet probléma

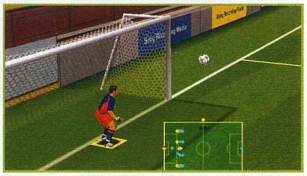
Izgalmas játékmódok
Egyszerű kezelhetőség
Beépített horgászkézikönyv
Motorcsónakázás

Iszonyat gyenge grafika
Kidolgozatlan, élettelen környezet

71%







THE FOOTBALL GAME

UBI SOFT ● TRECISION

AZ OLASZ FEJLESZTŐKNEK VAN MÉG MIT CSISZOLNIUK AZ ŐSZI ZIDANE JÁTÉK MEGJELENÉSÉIG, MELY IROMÁNYUNK TÁRGYÁRA ÉPÜL MAJD.

Láttunk mi már karón varjút, s így semmi meglepőt nem találhatunk abban, hogy a Ubi Soft minden bátorságát összegyűjtve közvetlen konkurenciát állít az EA Sport aktuális remekművének, a 2002 World Cup-nek. Persze előtte annyit azért megtehettek volna, hogy belenézzenek ez utóbbi programba, hogy legalább tudják, hol tart manapság a fociszimulátorok etalonja…

Sajnos a készítők nem nagyon lehettek tisztában az EA Sport 7 évre visszanyúló tapasztalataival és munkásságával e téren, hiszen különben nem fektettek volna bele még ennyi energiát sem mostani játékukba, – vagy pedig sokkal, de sokkal többet fektettek volna bele. Bár itt kell megjegyezni, hogy mégis ismerhetik a FIFA és World Cup sorozatokat, hiszen az ott jól megszokott irányítást szinte egy az egyben lenyúlták, ami – lássuk be – nem túl szép dolog. Igaz, annyi haszna mindenképpen van, hogy az irányítást könnyű lesz megszoknunk és így könnyebb lesz sikereket is elérnünk. És hogy miért rohanok ennyire előre? A válasz nagyon egyszerű: nincs okom lassú és fokozatos bevezetőre, hogy a játék egyes elemeit ízekre szedve indítsam be a Pavlovi nyálelválasztódást: intro nincs, a játék zenéjéről jobb nem beszélni, hiszen sok-sok unatkozó tizenéves ennél jóval komolyabb produktumot képes előállítani egy AWE 64 és egy jó kis szerkesztő progi segítségével. Szóval indítás után rögtön a főmenübe érünk, amely nagyon jól átlátható és könnyen kezelhető, de sajnos nagyon egyszerűre sikeredett. Semmi interaktív háttér, semmi csillogás, sőt: a menü oldalait látva hajlamos eltöprengeni az ember azon a kérdésen, hogy miért is kellett lecserélnie a jó öreg 2 MB-os Virge-öt, amikor ennek megjelenítéséhez bőven megfelelne…

Tartalmi kérdésekben sem jobb a helyzet, hiszen csak a legszükségesebb dolgokat állíthatjuk be, mint például játékidő, bíró szigorúsága, radar kijelzés, ugyanakkor más fontos beállítást hiába is keresünk. De mindez semmi ahhoz képest, hogy mi éri a gyanútlan fociőrült játékost, amikor belép a 4 játéklehetőség (két gyakorló és két csoportmeccs rendszer, szabadon választott szereplőkkel) egyikébe, tratatata: fellép a névtelen nulla!!!
Lefordítva ez bizony azt jelenti, minthogy a kívánt csapatokat kiválasztva csupán tippelni tudunk, hogy ki kicsoda, ugyanis nevek nélkül (!) vannak felsorolva a játékosok, az-az annyit láthatunk, hogy Keeper, player1, player 2 és még sorolhatnám. De hogy ki kicsoda, azt mindenki döntse el maga…
Nem értem, hogy ha nem kapták meg a jogokat rá, akkor miért folytak bele, ha pedig más oka van, attól ugyanúgy nem leszek boldogabb. Minden poszt rendelkezik értékekkel, de csak igazi szakértők tudják kitalálni, hogy vajon ki is lenne az a felirat eredetileg…
Csak halkan jegyzem meg, hogy a 2002-es világbajnokságra kijutott csapatok mindegyikét hiába is keressük: bizony, bizony, lesznek hiányzók is, ami szintén nem jó húzás.

Ha valaki még kitartott és eljutott idáig, az tovább csüggedhet a grafikai értékelésemnél is, ami ráadásul azért is szomorú, mert az év második felében megjelenő, Zidane nevével fémjelzett fociprogramhoz is ezt kívánják használni. Pár lejátszott mérkőzés után én a FIFA 99 grafikai szintjéhez sorolnám be és állítom: szoros meccs lenne közöttük. Van olyan grafikai részlet, amely mai szemmel is elfogadható, ilyen a nézőtér és a nézők – de semmi több. A játékosok ugyan eltérnek magasságban, bőrszínben és hajviseletben, de jóindulattal sem lehet felismerni senkit. A mozgások finoman szólva is túl darabosak, a labda pörgése viszont valóban tetszett.

A játékmenet során azonban feltétlenül meg kell említsem a botrányosan kevés szóval ellátott és monotonul beszélő kommentátort, valamint a valamennyi becsúszásnál hallható érces hangot, mely akkor is hallható, ha sem a labdával, sem az ellenfél játékosával nem találkozunk. Végítélet és összegzés helyett inkább leírom, mi történt utolsó meccsemen. Olaszországgal gyűrtem a törököket, majd jó két perccel a vége előtt büntetőt ítéltek ellenem. Egy névtelen játékos kis gondolkodás után nekifutott és pontosan a felsőlécet találta telibe, ahonnan visszapattant a labda játéktérbe. A kommentátor: „what a wonderfull goal"! Majd a progi elkapja a képet, gól módjára megismétli a felsőlécre lövést és a visszapattanást, és minden elsötétül. A következő másodpercben: állunk a kezdőkörben, az eredményjelző a sarokban pedig szintén azt mutatja: gól volt a javából… No comment.

Doki

GFX ONLINE

... egy kattintásra a sikertől!

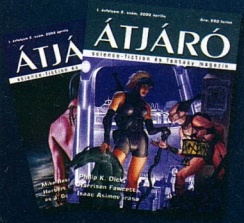
- Professzionális webdesign
- e-kereskedelmi rendszerek fejlesztése, üzemeltetése
- Internet marketing
- 1 órás díjtalan tanácsadás! (online marketing tanácsadás, piaci helyzetelemzés)

...hogy az Internet tényleg üzletet hozzon Önnek!

Referenciák
- www.vidampark.hu
- www.ebu2000.hu
- www.wpc.hu
- www.kinaikaja.hu

tel: 06/20/436-1167
www.gfx.hu

Nyolc évvel a Galaktika után...



Kéthavonta 80 oldalon, B/5 formátumban

A második szám tartalmából:
Philip K. Dick, Isaac Asimov, Harrison Fawcett
Beszámoló a bonni Star Trek találkozóról

Előfizethető:
Telefonon: (1) 284-7750
Levélben: 1203 Budapest, Mária u. 3.

http://www.atjaro.hu

Hamarosan indulunk!

www.vegigjatszas.hu

Cheat-ek, trainer-ek és végigjátszások, folyamatosan bővülő adatbázissal, régi és új játékokról.

Ha csatlakozni szeretnél a szerkesztőkhöz itt a remek alkalom, várjuk jelentkezésedet a level@vegigjatszas.hu címen!

GRANDIA 2
NYEREMÉNYJÁTÉK

Kérdéseink ezúttal a UBI Soft egyik legújabb játékához kapcsolódnak:

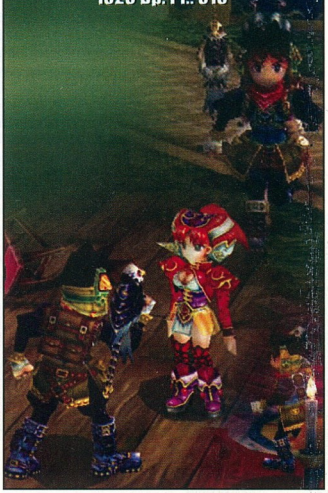
1, Hogyan hívják a Grandia 2 főhősét?

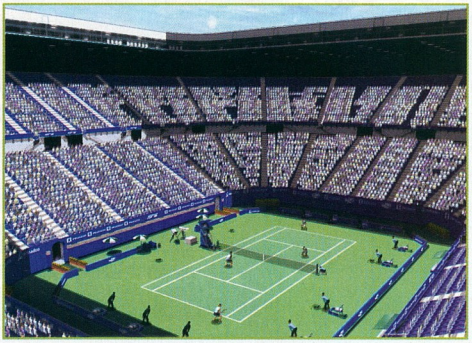
2, Milyen kategóriába sorolható be a játék?

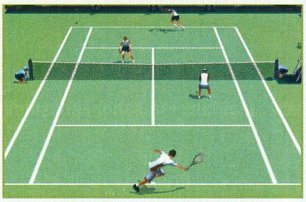
3, 2D-ben, vagy 3D-ben játszódik a cselekmény?

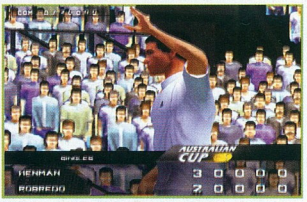
A helyes megfejtők között az Automex Kft. 3 db Gradia 2 programot sorsol ki. A válaszokat 2002 július 15-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC.GAMES - Grandia 2 játék
1325 Bp. Pf.: 315









ROLAND GARROS 2002

▸ WANADOO EDITION ● CARAPACE ● WWW.ROLANDGARROS-JEU.COM ◂

ÍME EGY ÚJABB SPORTJÁTÉK, AMI AKÁR NAGYON JÓ IS LEHETNE, HA ÉPPEN NEM LENNE ROSSZ…

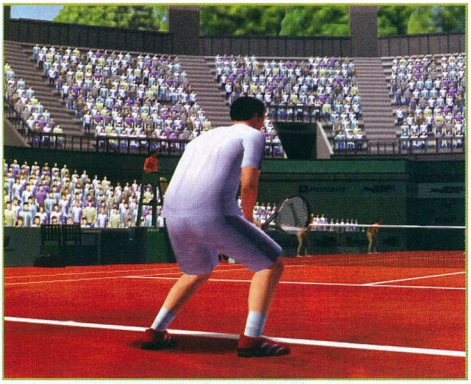
Eddig nagyon úgy tűnik, idén nem szenvedünk hiányt teniszjátékokban (mint ahogy sablonos bevezetőkben sem…), hiszen a Virtua Tennis sikere után most a valós Grand Slam tornával egy időben a Roland Garros 2002 pályázik a műfaj kedvelőinek kegyeire. A francia fejlesztők nem kezdők a szakmában, több témába vágó program került már ki kezeik közül, ám ezekről a legnagyobb jóindulattal sem lehet elmondani, hogy osztatlan sikert arattak volna. Elég csak legutóbbi próbálkozásukra, a könnyen felejthető Street Tennisre visszaemlékezni, melyről lapunk hasábjain is olvashattatok egy rövid ismertetőt pár hónapja. Sajnos legújabb alkotásukkal sem sikerül igazi áttörést elérniük, hisz hiába a tartalom gazdagsága, ha a játszhatóság a béka feneke alatt van…

De mielőtt felszolgálnám a fekete levest, lássuk inkább a pozitívumokat, mert azért azok is vannak. Sőt, kifejezetten kellemes meglepetés, hogy a készítők két Grand Slam viadal jogaival is rendelkeztek, így a címadó Roland Garros mellett a US Open-en is megmérethetjük magunkat. A teljesség kedvéért „álnéven" bekerült még az ausztrál és az angol nyílt teniszbajnokság is (Australian Cup, illetve British Classic). Ha ezekhez hozzávesszük még a bónusz-színtereket (sarkvidék, sivatag), az helyszínenként három pályával számolva összesen tizennyolc stadiont eredményez, ami igazán impozáns adat. Választható játékosok terén már kevésbé fényes a helyzet. Összesen tíz profi teniszező került a programba, hat férfi, négy nő leosztásban. Az erősebbik nemet Kuerten, Henman, Martin, Kiefer, Grosjean és Robredo képviseli, a szebbiket pedig Dementieva, Rubin, Razzano és Schett. Mint látható, előbbi lista még csak-csak a tűrhető kategóriába esik (rövidsége ellenére is), ám a nők névsora meglehetősen szegényes. Létrehozhatunk tíz saját karaktert is, ám ezen a téren nem dúskálunk a lehetőségekben, a testreszabhatóság mértéke minimális, és igen csekély számú modell közül választhatunk. Itt említeném meg a két rejtett szereplőt is, ha valakinek minden vágya egy eszkimó, avagy egy múmia bőrébe/gézébe bújva teniszezni, az most örülhet! (Aki most örült, az vizsgáltassa ki magát…)

A Roland Garros 2002 szavatosságáról a változatos helyszíneken túl a játékmódok szép száma gondoskodik. Talán érdemes a gyakorlással kezdenünk, ahol a különféle borítások közötti különbséget is kitapasztalhatjuk az adogatógép vagy egy fal segítségével. Az Arcade pont egy négy összecsapásból álló sorozatot takar, melynek végén az addig lezárt pályákat nyerhetjük meg. Mint minden módban, itt is szabadon konfigurálhatjuk a mérőzések szabályrend-

ROLAND GARROS

Mai szemmel talán furcsának tűnik, hogy egy sportlétesítményt egy vadászpilótáról nevezzenek el, ám tény és való, hogy 1928-ban Párizs új teniszarénájának névadója az első világháború hőse lett. Az 1882-ben született Roland Garros volt az első francia, aki átrepülte a Földközi-tengert. Az első világháborúban a nyugati fronton szolgált. Rájött, hogy a légi harcokban nagy előnyt jelentene, ha előre irányuló géppegyvert használhatna. Raymond Saulnier repülőmérnökkel együttműködve páncélzattal tátta el gépe propellerét, így a már a tüzelés és a motor szinkronizálásának megoldása előtt sikerült jelentősen megnövelni a vadászgép hatékonyságát. Ezt első kézből tapasztalhatta meg az öt német pilóta, akik a kor szokásai szerint revolverrel és puskával durrogtatva nem sok eséllyel vették fel a harcot Garros ellen. Hiába azonban a két héten belüli öt légi győzelem, a franciát is elhagyta a hadiszerencse: fogságba esett, így a németek is elkezdhették használni találmányát.
Később Roland Garros megszökött, és újra szolgálatba állt. 1918. október 5-én a harctéren érte a halál.



szerét, és három fokozatban a képességeinkhez igazíthatjuk a gépi ellenfelek tudását. Az irányítandó teniszező kiválasztásakor megváltoztathatjuk annak ruházatát, és a játékstílusunknak, valamint a pályának megfelelő ütőtípus beállítása után nekivághatunk a küzdelmeknek. Mindezen lehetőségek persze egy egyszerű gyakorlómeccs (Exhibition) lejátszásakor is rendelkezésünkre állnak, akár az egyéni, akár a páros mérkőzés mellett döntünk. Azt azért megjegyezném, hogy a programot nem nagyon zavarja, ha egy játékosnak maga ellen, vagy éppen saját maga partnereként kell pályára lépnie, pedig elég illúzióromboló három Grosejean-t látni egyszerre a Center Court-on... Hasonló érdekesség a tornák lejátszására alkalmas Challenge módban, hogy a férfiak és a nők egy mezőnyben indulnak. Ez meglehetősen komolytalanná teszi a készítők szimulációra és realizmusra vonatkozó ígéreteit. Ráadásul a játékban helyet kapó teniszezők kis száma miatt minden torna rögtön a negyeddöntőből indul, holott kitalált játékosok szerepeltetésével elérhető lett volna a valódi élethűség a versenyek lebonyolítását illetően... Nem értem, ha már ráfordítanak egy játékra anynyit, hogy két hivatalos licencet megvásároljanak, miért nem lehet az ilyen dolgokra odafigyelni? Ez persze visszaveti a karrier-mód élvezhetőségét is, pedig jó móka lenne saját teniszezőnket a tényleg hasznos és érdekes edzésfeladatok után életszerű versenyek megnyerésével juttatni a csúcsra. Nem említettem még a kevéssé fantáziadús Race-t, ahol minél több ellenfelet kell legyőznünk egymás után, na meg a ma már kötelezőnek számító Multiplayer-opciót.

Eddig egész korrektnek tűnhet a játék, és az igazi gondok valóban akkor kezdődnek, amikor végre ütőt (joypadet...) ragadunk kezünkbe. A program által nyújtott látványtól enyhén szólva nem fogunk hanyatt esni. A stadionok kidolgozása még tűrhető lenne, ám a teljes mozdulatlanságra kárhoztatott papírmasé közönség már elég idejétmúlt megoldásnak tűnik így 2002 derekán. Az animátorok lustaságának áldozatai a szintén tökéletesen élettelen környezeti elemként megjelenő labdaszedők és bírók is. Szinte már ünnepszámba ment, hogy legalább a teniszezők megmozdultak, de örömöm csak rövid ideig tartott: a kis poligonszámú, kidolgozatlan modellek animációja olyan esetlen, és helyenként annyira darabos, hogy rossz nézni! Különösen igaz ez a lehangoló átvezető snittekre. Komoly hiba, hogy a labda mozgása nincs rendesen az ütőéhez igazítva, így néha igencsak furcsa ütéseket láthatunk. Kevésnek tartom a két kameranézetet is, de ami igazán szíven ütött, az a visszajátszások teljes hiánya – ezt azért nem kéne...

A hangok terén valamivel jobb a helyzet, bár a menük alatt szóló zenék felejthetőek, a közönség reakciói kissé szegényesek, legalább az anyanyelvén megszóló mérkőzésvezető és a meccsek zajai jónak mondhatók.

A már említett hibák azonban mind eltörpülnek a játszhatóság problémái mellett. Először is eleve halva született ötletnek tűnt a hat tűzgombos rendszer, miután a Virtua Tennisben kettővel is igen komplex játékélményt sikerült elérni. Ezen mindenesetre még túl lehetne lépni, de az irányítás rengeteg egyéb buktatót is rejt magában: képtelenség normálisan helyezkedni a pályán, mert emberünk az iránygombok nyomkodására eszeveszett rohangászásba kezd, amit elég nehéz megállítani. Útni viszont mozgás közben nem nagyon lehet, ráadásul hiányzik a vetődés, a salakon a csúszkálás, vagyis a látványos mentések lehetősége. A legdurvább mégis az AI „merevedési problémája", a gépi ellenfelek ugyanis csak a legritkább esetekben mozdulnak rá a saját szerváik utáni return-ökre, így rendre el lehet venni adogatójátékukat még a legkeményebb fokozaton is... Ekkora bakit én még nem nagyon láttam, képtelen vagyok elhinni, hogy ez nem tűnt fel a tesztek során! De vannak még hasonló problémák, mint például a kettőshibák túlzott gyakorisága: volt, hogy úgy hoztam egy game-et, hogy labdába sem kellett érnem. Említhetném még a leglehetetlenebb helyekről is pontosan vonalra ütött labdákat (ez szerencsére nekünk is megy), out-hoz még nem is volt szerencsém.

Összességében elmondható, hogy a Roland Garros készítői kicsit több gondot fordítva a tesztelésre és a játékmenet finomhangolására egy valóban ütős, tartalmas teniszszimulációt dobhattak volna piacra, így azonban csak a „hogy lehet a lehetőségekből a legkevesebbet kihozni" versenyen érhetnek el vele sikereket.

Immortal

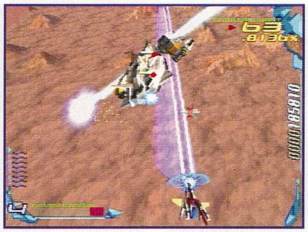
ÉRTÉKELÉS

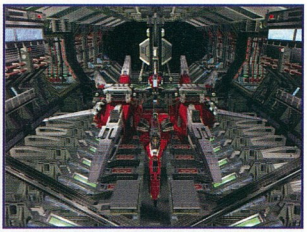
MINIMUM CONFIG: PII-400 MHz, 64 MB RAM, 8MB 3D videókártya
JAVASLAT: 500 MHz-es proci, 128 mega RAM és 16 megás videókártya mellett nem lehet probléma.

Sok pálya
Játékmódok
Két hivatalos licenc

Gyenge grafika
Komoly játszhatósági problémák

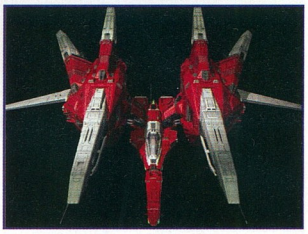
64%





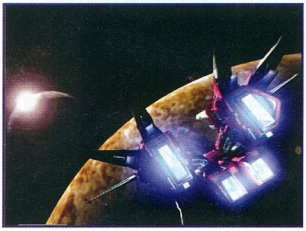
G-DARIUS

Valószínűleg tartom, hogy a mai PC-s játékosok többsége még csak hírből sem hallott arról a nemzedékről, amit úgy emlegetnek, hogy '70-es évek, és akik olyan gépekkel nyomulhattak, mint például a Commodore 64-esek. Amit kizárólag csak azért tartanék fontosnak megemlíteni itt a cikk elején, mert a játék alapjául szolgáló Darius nevű lövöldözős anyag nem korábban, mint 1986-ban látta meg a napvilágot az amerikai játéktermek látogatóinak nagy örömére, s melynek folytatásai '97-ben és 2001-ben jelentek meg, igaz, a grafikán szinte mit sem változtatva. Így talán riasztó lehet, hogy amit a képernyőn látunk, szinte videokártya nélkül számolja ki a gép szoftverből, és hogy a menüpontok is öklömnyi pixelből tevődnek össze. Viszont ennek ellenére olyat tud nyújtani, amit ma sokan csak irigyelhetnek: remek játékélményt…
A mangás környezetbe ültetett űrhajós side-scroller (azaz oldalra mozgó) igazi erényei a hangokon és fantasztikus játékélményen kívül a nem mindennapi 2D és 3D környezet összemosásával büszkélkedhet – valamint azzal, hogy sallangmentesen nem koncentrál másra, mint magára a szórakoztatásra. Felesleges dolgok nincsenek benne, remek dizájnelképzelések és átvezetőjelenetek viszont annál inkább.



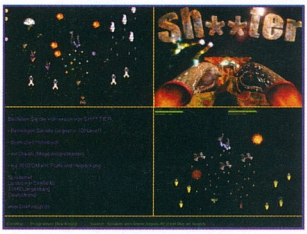
RAY CRISIS

Az előzőekhez szorosan kapcsolódva itt nyomul már a next generation, azaz a 3D-s nézet még inkább való elegyítése egy 2D-s programmal. Az G-Dariusnál már tökéletesen együttdolgozni tudó Taito és Cyber Front továbblépett a játéktermi gépek fejlesztésében, és olyan technológiát dolgozott ki, mely bár a régi sémákat veszi alapul, megjelenítésében mégis újat tud nyújtani. Mert a Ray Crisis teljes mértékben 3D alapú háttereket ad, bónusz-újításokként pedig a tér minden pontjában elhelyezkedő ellenfeleket. Némiképp káosznak hathat, hogy űrhajónk csak a síkban tud mozogni és upside módban, azaz lentről felfelé – de a lövedékeink becsapódása minden egyes ellenfelet ott ér, ahol éppen tartózkodik. Az egyéb extrák a kor előrehaladtával olyan dolgokban kristályosodtak ki, mint az általunk választott sablonokból történő játéktér felépítése, vagy a 3 különböző űrhajó, teljesen eltérő menettulajdonságokkal és fegyverarzenállal. Ja és hogy az olyan fincsi dolgokat, mint hogy néhanapján a képernyőn megjelenő ellenfelek száma a 20-szal egyezik – már ne is említsem…



RAYSTORM

Egyazon kiadó és egy azon fejlesztő harmadik gyermeke vajon milyen stílusú is lehetne, mintsem lövöldözős (főleg az előző két játék ismeretében). A koppintás azonban itt már annyira szembetűnő, hogy első pillanatban már magam is zavarban voltam, hogy hirtelen felindulásból vajon nem a Ray Crisis-t indítottam-e el véletlenül, de aztán rájöttem, hogy ez bizony már más program (még ha elsőre csak a nevük különbözött…). Szóval rögtön adódhat a kérdés, hogy akkor mégis miben tud újat, vagy ne adj Isten mást mutatni a RayStorm. Mivel ez a legutóbb készült alkotás, így ha lehet mondani még szebb látványt tud nyújtani, ami még ugyan mindig a pixeles kategóriába sorolandó – de legalább komoly fejlődést mutat. Ami talán abban is mérhető, hogy kicsit letisztultabb és áttekinthetőbb az amúgy igen mozgalmas terep. Talán nem újdonság, de mindenképp érdemesnek tartom megemlíteni, hogy a kétjátékos mód profi szinten üzemel itt is, tehát a már többedszerre végigjátszott játék is nyújthat még vonzerőt, ha egy partnerrel ülünk neki újra.



SHOOTER

A túloldalt tett oldies látogatásunk után ideje volt váltani egy kicsit, és a lövöldözős programok terén maradva megnézni, hogy mit alkotnak a fejlesztők az évezred fordulója környékén. Első választásom a Shooterre esett, ami annyira aktualizált tudott lenni, hogy a benne található fizetőeszköz a nem annyira régiben bevezetett euró. S hogy mire is kell nekünk pénz egy akciójátékban? A tapasztaltabb játékosok már rögtön vágják is rá a választ egyből: fejlesztésre. Mégpedig (z)űrhajónk minél tökéletesebbé tételére a ránk váró feladatban. Bár a kivitelezés terén valóban újdonságként hathat a tetszetős grafika és a sokcsatornás hang jelenléte, az ötlet azonban mégis egy régi programhoz nyúlik vissza, mégpedig ahhoz az Invadershez, amiben lent scrollozhatunk az űrhajónkkal, és a fent szvingelő ellenséges hajókra lőhetünk. A belőlük kilőtt extrákkal (pénzzel és tulajdonsággal) léphetünk felsőbb fejlettségi szintre, hogy a szintén felturbózott ellennel méltóképp vehessük fel a versenyt. Szóval az ötlet régi, de a megvalósítás elég korrektre sikeredett – mi több: szórakoztatóra.

STAYFIRE

A második újgenerációs program sem szégyenkezhet a frissességét illetően, hiszen a monitoron megjelenő évszám 2002-t mutat, és hát jó érzéssel vettem tudomásul, hogy nem csak a kiadás dátumán jelentkezik a frissesség, hanem az elkészítés módján is. A StayFire-ben ugyanis a kor követelményeinek megfelelő hardware-arzenál bevetése során tárul elénk az a látvány és hangzás-orgia, ami segíthet abban, hogy a fel-le scrollozódó képernyőn amortizáljuk az ellenfeleket. A hangulatában a régi idők játékaira emlékeztető programban már az első percekben sem fogunk unatkozni, hiszen olyan szintű armada vonul fel ellenünk, hogy elfoglalják a képernyő majd háromnegyed részét, és ráadásul annyi apró lövedékkel árasztják el a játékteret, hogy igazán megizzadhatunk, ha a lavírozás mellett még a lövöldözésre is megfelelően tudunk figyelni. A hangok és effektek jelenléte természetesen egyértelmű, ám javarészt inkább építkezik a jó öreg pittyegős és sprite hangokon megszóló dallamokra – annak ellenére, hogy modernizált változatban köszönnek vissza ránk. Az űrhajónkkal, ahogy az már lenni szokott, különböző bónuszokat is gyűjtögethetünk, hogy aztán ezekkel az amortizáló képességünket növelhessük.

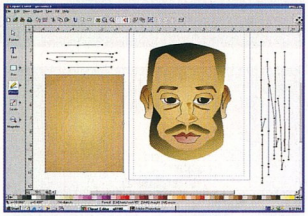
STAR MONKEY

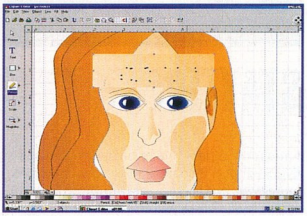
A 6 fős felsorolás legutolsó darabja sikeredett a legnívósabbra, ami talán a véletlennek is betudható, vagy annak, hogy egyszerűen ide raktam… A Small Rockets fejlesztésében készült produkció igazi nagyágyúnak mondható saját kategóriájában – ami a balra elterülő programhalmaz tükrében nem meglepően akció, és azon is belül űrhajós shooter. A profi kategória rögtön rábélyegezhető a produktumra abban a pillanatban, amikor betöltődik, hiszen a látvány magáért beszél. Itt már csak nagyon halványan sejlenek fej azok az alapok, melyekből maga a műfaj kiindult – a Star Monkey-ban már az alapjaiban egyedi grafikai megvalósítás és zenei aláfestés is megmutatja nekünk, hogy van, aki még szeretne egyedi játékokat is csinálni e műfajban, így próbálván megnyerni a vásárlók kegyeit. A játékmenetben különböző bónuszokra bontva fejleszthetjük a hajónkat, és természetesen itt is több világon és főellenségen keresztül juthatunk el a végső megmérettetésig. A hangulatot nagyon eltaláló, kicsit „dark" atmoszféra és a hozzá tökéletesen illő „kibernetikus" hanghatások teszik piszkossá ezt a sterilnek tűnő környezetet – vétek lenne tehát kihagyni. Nagyon magával tud rántani…

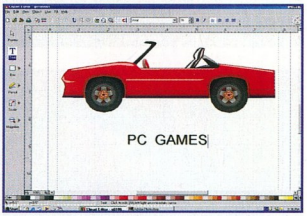
Bagó Péter

CLIPART EDITOR

▸ DYNAMIC SYSTEMS ● GREENSTREET SOFTWARE ● WWW.GSTSOFT.COM ◂





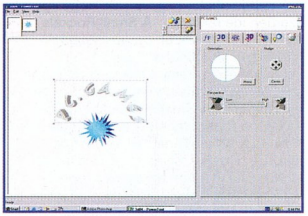


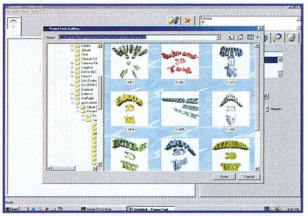
Ha már a szomszédos cikkben a Worddel történő első konfrontálódásomról beszéltem, akkor talán ide is áthúznám az infót, hogy miért is csenghet olyan ismerősen az a fantázianév, hogy clipart. Nekem legalábbis világrengető újdonságként hatott, amikor olyan egyszerű, mégis a pár ceruzavonásnál bonyolultabb képekkel találkoztam, amik főleg dokumentációk illetve egyéb anyagok vizuális tuningolására voltak alkalmasak. Gyorsan meg is érdeklődtem, hogy mit takar a szó, illetve milyen eljárással készülnek ezen grafikák. A Clipart tulajdonképpen vektorgrafikával előállított képösszeállítást jelent, melynek legfőbb előnye a mérete. Hiszen gondoljunk csak arra, ha mondjuk egy levélbe ágyazva képet küldenénk e-mailen keresztül, az nem biztos, hogy minden esetben alacsony byte-értéknél tudna maradni. Már pedig ez még elég sok ember számára fontos…

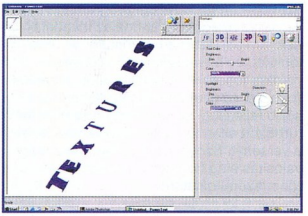
Szóval a Clipart készítés rejtelmeibe fog bevezetni minket ez a program, ami kapásból úgy indít, hogy egy adagnyi ilyen anyagot mellékelve szolgáltat alapanyagot határtalan alkotói fantáziánknak. Ezek után jön a kezelőfelület, ami egy rajzolóprogram leegyszerűsített, és főleg célorientáltabb megvalósítására emlékeztet. Maga a Windows környezetrendszerbe helyezett menüszerkezet talán nem jelent majd kihívást a kezdők számára sem, főleg, ha a magyar nyelvű kézikönyvre támaszkodva térképezzük fel a lehetséges alternatíváinkat. Hiszen rajzolhatunk képet a nulláról kezdve, importálhatunk fotót, vagy bármely más képet, szövegeket helyezhetünk el bennük/rajtuk, nyújthatjuk, torzíthatjuk, forgathatjuk, illetve összeilleszthetjük más képformátumokkal. A kész alkotást többféle formátumba kiírva szinte bármire felhasználhatjuk: levélpapírra logónak, vagy e-mailban vicces képnek.

POWER TEXT 3D

▸ DYNAMIC SYSTEMS ● GREENSTREET SOFTWARE ● WWW.GSTSOFT.COM ◂



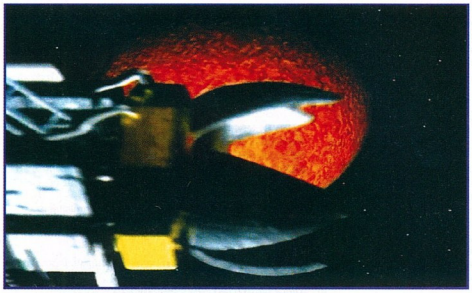


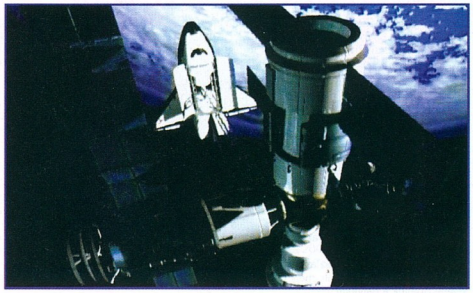


A mai napig is kristálytisztán emlékszem arra a pillanatra, amikor a Word for Windows 2.0 néven futó remekbeszabott alkotással néztem farkasszemet a monitor előtt. És mint lelkes user, rögtön rá is vetettem magam a benne rejlő kiaknázatlan lehetőségek feltérképezésébe. Mert ugye az akkori évjáratban igenis nagy szónak számított az olyan profi szintű szövegszerkesztés lehetősége, mint a Microsoft programjáé, és hát ehhez csak adalékként szolgáltak azok a beépített extrák, amiktől ténylegesen azt mondhatta volna egy átlagfelhasználó: ez már döfi. Szemfüles olvasóinknak talán feltűnt a bátortalanul, de azért mégis alkalmazott feltételes mód, hiszen ha a fentebb említett tulajdonságok rendben is voltak a programmal, egy bibi még mindig hátravolt: az ára.

És kérem szépen itt tud nyerni egy olyan felhasználói program, mint például a Dynamic gondozásában megjelenő greenstreet szoftverek, hiszen olcsón ugyanazt a szolgáltatást nyújtják, amit nagyobb és drágább társuk. Persze gyorsan szögezzük le, hogy mit tud a Power Text 3D, mielőtt félreértésekbe keverednénk! Szóval szövegszerkesztésről a szó hagyományosnak vett értelmében szó sincs, viszont szövegek átszabásáról, némiképp grafikai eszközökkel történő feltuningolásáról annál inkább. Mert a program által tartalmazott 5000 minta csak támpontként szolgál a 3D-s betűk és szövegek megalkotásában. Forgathatjuk, színezhetjük, finomíthatjuk – mindezt ipari méretű lehetőségekkel felvértezve –, a program ráadásul sokak által használt segédalkalmazással hajlandó együttműködni. A betűtípus exportálásától kezdve az árnyékok használatán keresztül a nézőpontok beállítási lehetőségéig bezárólag mindenre képesek lehetünk ezzel a programmal, amit csak egy betű megformázásakor el tudnánk képzelni. Hozzáteszem, Pentium 90-en már tökéletesen futott…

Bagó Péter





KVÍZIÓ 2

FÖLDÜNK ÉS A VILÁGEGYETEM

▸ AUTOMEX ● TIVOLA ● WWW.AUTOMEX.HU ◂

AJTÓNKON KOPOGTAT A KVÍZIÓ MÁSODIK RÉSZE, ARRA VOLTUNK KÍVÁNCSIAK, HOGY A FEJLESZTŐK EGY MÁS TÉMAKÖRBEN IS MEGÁLLJÁK-E A HELYÜKET

A Föld és a körülötte lévő világegyetem még nagyon sok megválaszolandó dolgot rejt magában, azonban a tudomány sok eredménnyel és ismeretanyaggal rendelkezik ebben a témában. Ebből az érdekes és tanulságos anyagból merít a sorozat második tagja, melyben, ha nem is válhatunk profi tudósokká, de sok érdekes dolgot megtudhatunk a programban.

A korong kinézete és kezelése követi az első részt, továbbra is lehetőség van egy- vagy kétjátékos üzemmódra is, mely utóbbi segítségével szellemi párbajra hívhatjuk ki hús-vér ellenfelünket. Ha egyedül próbálkozunk a kérdések és fejtörők megoldásával, akkor csak a rohanó idő lesz az ellenfelünk, azonban ez sem lebecsülendő tényező. A program felépítésében hasonlít az előző részhez, több nehézségi szint és különböző hosszúságú kérdéscsomagok között válogathatunk. Változások is tapasztalhatók azonban a korábbi szerkezethez képest, a készítők érezhetően igyekeztek a programban található feladványok változatosságát fokozni. Ennek eredményeképpen már nem is igazán kvíz jellegű a program, hiszen más, igencsak érdekes feladatok is elénk kerülnek. Akadnak persze ezek között kicsit gyengébb megvalósításúak is, azonban nagy átlagban mindenképpen feldobják ezek az extra feladatok a versenyt. Több órai játék után sem sikerült ugyanazzal a kérdéssel találkoznom, így bizonyára igaz a több száz kérdésről és feladatról szóló jelző, amivel a kiadványt illetik a készítők.

Külön érdemes foglalkozni a játékvezető (kinek személyében ismét Vágó Istvánt tisztelhetjük) szerepével. Itt is fejlődést tapasztaltam, sokkal több „beszólás" tarkítja a játékot, a helyes, vagy véletlenül a helytelen válasz esetén pedig a magyarázat mintha kimerítőbb és alaposabb lenne, mint az előzőekben. Egyébiránt nagyon hasznosak ezek a „betétek", hiszen a kérdések megválaszolása és a helyes válasz megtalálása ezekkel a kiegészítő információkkal sokkal élvezhetőbbé és hasznosabbá teszi a programot. Persze azért akad olyan pillanat a játékmenetben, amikor kicsit még több infóra vágynánk az adott témában, hasznos lenne kombinálni a játékot valamiféle nagy adatbázissal is, ahonnan ilyenkor még több tudásanyagot kaphatnánk. Persze ne legyünk telhetetlenek, hiszen egy korongra nem lehet mindent felzsúfolni, azonban tisztán látszik, hogy a további fejlesztésekben is van létjogosultsága.

A sok pozitívum mellett persze akadt egy-két kifogásolható tényező is, bár ezek tényleg eltörpülnek a jó tulajdonságok mellett. Engem néha kicsit zavartak a bugyuta válaszok a könnyű fokozatban (bár ezt megszokhattuk már az egyéb vetélkedőkben is, illetve ha könnyű módot választunk, akkor pontosan ettől válik könnyűvé a feladat), illetve némi technikai fenntartásaim voltak azzal kapcsolatban, hogy a program túl gyakran nyúlkál a CD-hez, lassítva ezzel a futást. Persze ezek már tényleg csak kukacoskodások.

Összességében elmondhatjuk, hogy az első részben megkedvelt és elismert pozitív tulajdonságok megmaradtak, sőt tovább is fejlődtek. A program bátran ajánlható a fiatalabb és idősebb korosztálynak, a közölt és használt tudásanyag mindenkinek jól jöhet akár felfrissítés, akár csak szórakozás gyanánt. A készítők elgondolása alapján ez utóbbi is jelentős szerepet kap a programban – és valljuk be jól számoltak vele, hiszen csak a kedvtelésként, szórakozásként is remekül megfelel a Kvízió második része.

Bear™

Soldier of Fortune 2: Double Helix
Játék közben nyomjátok le a SHIFT + ~ billentyűt a konzolhoz. Ide kell beírni a „setrandom sv_cheats 1" parancsot, mely után következhetnek az alábbi kódok (az új betöltéstől élnek a cheat-ek):

god	isten mód
give [X]	X tárgy
give health	egészség
give armor	pajzs
give all Give	összes tárgy
noclip	falon való átjárás
kill	meghalsz
notarget	láthatatlanság
pinkspider	végtelen erő
cmdlist	összes parancs
dir maps	összes térkép listája
map [X]	ugrás az X térképre

Az összes térkép eléréséhez a konzolba a „raven 1" szöveget kell bepötyögnünk, mely után a menüből kiválaszthatjuk a pályákat.

Pályanevek (a .bsp nélkül kell őket használnunk):
air1.bsp, air2.bsp, air3.bsp, air4.bsp
arm1.bsp, arm2.bsp
cem1.bsp
col1.bsp, col10.bsp, col2.bsp, col3.bsp, col4.bsp, col6.bsp, col7.bsp, col8.bsp, col9.bsp
finca1.bsp, finca2.bsp, finca3.bsp, finca4.bsp
hk1.bsp, hk2.bsp, hk3.bsp, hk4.bsp, hk5.bsp, hk6.bsp, hk7.bsp
hos1.bsp, hos2.bsp, hos3.bsp, hos4.bsp
kam1.bsp, kam10.bsp, kam11.bsp, kam12.bsp, kam2.bsp,
kam3.bsp, kam4.bsp, kam5.bsp, kam6.bsp, kam7.bsp, kam8.bsp, kam9.bsp
liner1.bsp, liner2.bsp, liner3.bsp
pra1.bsp, pra2.bsp, pra3.bsp, pra4.bsp, pra5.bsp, pra6.bsp
shop1.bsp, shop2.bsp, shop3.bsp, shop4.bsp, shop5.bsp, shop6.bsp, shop7.bsp, shop8.bsp
tut1.bsp
/arioche/small

2002 Fifa World Cup
Ennek a csalásnak az aktiválásához a játék egyik fájlját kell szerkesztened, szóval jó, ha készítesz egy mentést, mielőtt hozzálátsz. Valami szövegszerkesztővel módosíthatod a „soccer.ini" fájlt, amit a játék főkönyvtárában találsz. Ahhoz, hogy egy csalást bekapcsolj, a következő sorok közül rakd be a megfelelőt.

Összes amerikai, ázsiai, európai csapat, és a világválogatott:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1

Összes verseny elérhető:
UNLOCK_TOURNAMENT=1

Agresszív szerelés:
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1

Egyforma csapatstatisztikák:
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0

A gép választ véletlenszerűen csapatot:
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 CPU

Demó mód:
DEMO_MODE=1

Ablakban futtatás:
WINDOWED=1

Csapatok bekapcsolása

Összamerikai válogatott:
Nyerd meg a Világ Kupát egy észak- vagy dél-amerikai csapattal, így megkapod az összamerikai válogatott csapatot egy barátságos mérkőzésre.

Európa-válogatott:
Nyerd meg a Világ Kupát egy európai vagy óceániai csapattal, így játszhatsz egy barátságos meccset az Európai válogatott csapattal.

Ázsiai válogatott:
Nyerd meg a Világ Kupát egy ázsiai csapattal, és játszhatsz egy barátságos meccset az összázsiai válogatottal.

Afrikai válogatott:
Nyerd meg a Világ Kupát egy afrikai csapattal, és játszhatsz egy barátságos meccset az összafrikai válogatottal.

Világválogatott:
Ha már az összes földrész válogatottjával játszottál (Amerika, Európa, Ázsia, Afrika), akkor végül van egy barátságos meccs a világválogatottal.

Le Mans 24 Hours
A következő csalásokat a Pilóta neveként kell megadni. Ha helyesen gépelted be a kódokat, akkor a képernyő villogni fog, és úgy fog tűnni, mintha a játék fel lenne törve. A csalások közül néhány rögtön a bemelegítő körökhöz juttat.

ALLTHECARSNOW Minden autó az Árkád módban
ALLTRACKSPLEASE Minden pálya az Árkád módban
ENDOFFERS Minden bajnoki autó
LEMANSOFFERS Bármely GT1, GT2 stb. autó a Le Mans módban
MAKEITPEASY A többi autó akadályozása
MAKEITNORMAL A MAKEITPEASY csalás kikapcsolása
TOYOTA1999 A Toyota csapat versenyzőjeként indulsz
1999AUDI Titkos Audi prototípus
1998MW99 Titkos BMW prototípus
DEBORALM Titkos Debora versenycsapat
DEBORACING A Debora csapat versenyzője vagy Le Mans módban
1999CHEATCARS Minden titkos GT1, GT2-es prototípus

Muscle Car 2: American Spirit
Játék közben tartsd lenyomva a [TAB] gombot addig, amíg a kódot begépeled:

UNOCOP rendőrautó engedélyezése
UNOCASH $10.000 pénz
UNOSPEED sebesség engedélyezése

Big Biz Tycoon
Játék közben nyomd le az Enter-t, majd a kívánt kódot írd be:

repair	mindent megjavít
mission ok	pálya befejezése sikeresen
mission cancel	pálya abbahagyása
pr up	PR tevékenység értékelésének növelése
pr down	PR tevékenység értékelésének csökkentése
money [X]	több pénz, ahol az [X] helyére az összeget írd

Navy Seals
Csalás
Az autoexec.cfg file-t nyisd meg egy szövegszerkesztőben (pl.: notepad), ahol a 0 a lehetőség kikapcsolását jelenti és az 1 a bekapcsolást. Tehát a csalás bekapcsolásához állítsd egyre a következőket.

PlayerTakeDamage	Isten mód (sebezhetetlenség)
AITakeDamage	az ellenség sebezhetetlen
PlayerClip Clipping	Automatikus tárazás

Army Men RTS
Játék közben nyomd le az Alt és Backspace billentyűket egyszerre, majd ezután gépeld be a kívánt csalás valamelyikét:

zap me – 2000 elektromosság
fantastic plastic – 5000 műanyag
color me stupid – Megkeveri a színeket a térképen

Civilization III
100 000 arany:
Kezdj el egy új játékot, majd amikor a program a vezető nevét kérdezi, Leemur-t adj meg.

Teljes térkép:
Mentsd ki az aktuális játékot, de úgy, hogy a fájlnévbe illeszd bele a multi szócskát. Az állás visszatöltésekor a teljes térkép látszódni fog.

Cossacks: The Art of War
Játék közben az Enter billentyű lenyomása után előtárulkozó ablakba lehet gépelni az alábbi csalásokat:

money – 50 000 fa, étel, kő, arany, vas és szén
VICTORY – Adott pálya megnyerése
izmena – A színekre kattintva másik játékosokra válthatsz
multitvar – A P billentyű lenyomásával más játékosok egységeit is irányíthatod alá vonhatod
supervizor – Teljes térkép
www – A fenti 3 kód bekapcsolása
ai – Ismeretlen hatású

Duke Nukem: Manhattan Project
Játék közben a ` gomb lenyomásával előhívható konzolba kell gépelned az alábbi csalásokat:

toggle g_p_god – Isten mód
give all – Minden tárgy
give ammo – Teljes lőszertár
give jetpack – Jetpack
give forcefield – Erőtér
give life – Plusz élet
pause – Pause Game
toggle g_map_info – Ismeretlen hatású
toggle r_timings – Ismeretlen hatású
toggle r_stats – Ismeretlen hatású
toggle g_debug – Ismeretlen hatású
camera camera – Ismeretlen hatású
camera player – Ismeretlen hatású
kill – Ismeretlen hatású

Grand Theft Auto III
Az alábbi kódokat játék közben kell begépelned:

GUNSGUNSGUNS – Minden fegyver
IFIWEREARICHMAN – Még több pénz
GESUNDHEIT – Teljes energia
MOREPOLICEPLEASE – Magasabb körözési szint
NOPOLICEPLEASE – Alacsonyabb körözési szint
GIVEUSATANK – Tank
BANGBANGBANG – Összes autó megsemmisítése
ILIKEDRESSINGUP – Kinézet megváltoztatása
ITSALLGOINGMAAAD – Őrült emberek
NOBODYLIKESME – Mindenki utálni fog
WEAPONSFORALL – Az emberek egymással fognak harcolni
TIMEFLIESWHENYOU – Időgyorsítás
BOOOOORING – Gyorsabb játékmenet
TURTOISE – Teljes felszerelés
SKINCANCERFORME – Tiszta idő
ILIKESCOTLAND – Felhős idő
ILOVESCOTLAND – Esős idő
PEASOUP – Ködös idő
ANICESETOFWHEELS – Láthatatlan autók
CORNERSLIKEMAD – Fejlettebb autókezelés
MADWEATHER – Ismeretlen hatású
CHITTYCITTYBB – Ismeretlen hatású
NASTYLIMBSCHEAT – Ismeretlen hatású

Imperium Galactica II
Első lépésben a játékot indító ig2.exe file mögé szúrj be egy +setconsole1 paramétert, hogy bekapcsold a csaló módot (néhány verzióban +set console 1 paraméterrel működik). Ezek után a játékban a ~ billentyűvel hívhatod le a konzolt, ahová máris gépelheted a csalásokat engedélyező kódot:

LISTENUPEVERYBODY! Ezek után élnek az alábbi cheat kódok:

dienodie – Isten mód
shootem' – Minden fegyver
ghettoblaster – Minden légi jármű

Legacy of Kain: Blood Omen 2
A sérthetetlenség eléréséhez a játék data alkönyvtárában lévő game.erg file-t kell editálnod. Keresd meg a „-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 sort, majd távolítsd el a mínuszjelet az elejéről. Mentsd ki a változást, és indítsd el a játékot.

Operation Blockade
Játék közben az Enter gomb lenyomására előtárulkozó ablakba gépelhetjük az alábbi csalásokat:

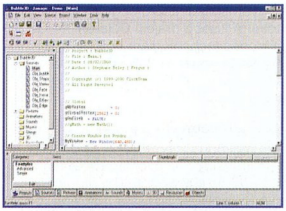
eat your spinach – Isten mód és végtelen töltény
say uncle – Misszió megnyerése

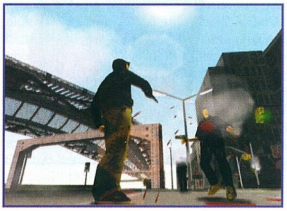
Sum Of All Fears
Játék közben a numerikus billentyűzeten nyomjuk meg az Enter-t, majd a konzolba írjuk be a cheat parancsokat:

autowin	küldetés befejezése
autolose	küldetés elvesztése
shadow	láthatatlanság
teamshadow	a csapat láthatatlan
superman	sérthetetlenség
teamsuperman	a csapat sérthetetlen
toggleUI	kezelőfelület
ammo	lőszer
run	gyorsabb mozgás
toggleai	AI kapcsolása
rock	ellenséges bázis közelébe
spawn	teleport a beállított helyre
teleport	teleport
mark	teleporthely kijelölése
mark2	teleporthely kijelölése
loc	aktuális pozíció
refill	tárgyak feltöltése
chickenrun	csirke gránátok
names	tárgynevek
showtextureprops	a tárgyak jellemzői
hidecorpse	a halottak nevei eltűnnek
boom	képeffekt
rumbleon	kép engedélyezése
extremepaintball	paintball mód
perf	statisztika
ToggleShowPerfCounters	képernyőszámláló
ToggleShowFrameRate	fps kijelzés
Quit	gyors kilépés
i8086mode	játék a világtérképen
listcmds	összes parancs
listvars	összes változó
listtypes	összes típus

Az E3 jótékony hatással volt e havi DVD mellékletünkre is, hiszen a 3 napos kiállítás ideje alatt annyi anyagra tettünk szert, ami jóval több lett, mint amennyi hellyel rendelkeztünk – így maradt az a kényszerű megoldás, hogy a legjobbakat részesítettük előnyben a kevésbé jókkal szemben. De aggódnia senkinek sem kell – következő hónapban jön a második adag!

Az E3 mellett persze ügyeltünk a lemez más részeire is, kiemelendő akár a demó szekciónál az exkluzív **Another War**, vagy **Syberia** programok – főleg a kalandjátékok kedvelőinek -, vagy az **MP3** felhasználói programgyűjtemény. Van itt még 300 megás pálya és épületcsomag a **Settlers IV**-hez, exkluzív, magyar felirattal szereplő **Doom III**, **Inquisition**, és **The Thing** videó, Lóránt Demeter **Piknik** című horrorfilmje, valamint május hónap hírei, és többek között olyan magyarosítások, mint a **Medal of Honor**, a **Return to Castle Wolfensetein**, vagy **Jedi Knight II**. Jó szórakozást kívánunk hozzá!





Demok
Another War / F1 2002 / Industry Giant 2 / Jedi Knight II: Jedi Outcast / Roland Garros 2002 / Soldier of Fortune II / Speed Haste 2 / Sudden Strike II / Syberia / The I of the Dragon / The Sum of All Fears / Tony Hawk's Pro Skater 3

Videók
Age of Mythology / Archangel / Asheron's Call 2 / Battlefield: 1942 / Blitzkrieg / BloodRayne / Breed / Celtic Kings: Rage of War / Colin McRae Rally 3 / Commandos III / Doom III / Dragon Empires / Ghostmaster / Horizons / HoveRace / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Inquisition / Iron Storm / Lithtech / Lock On: Modern Air Combat / Metal Gear Solid 2: Substance / Operation Flashpoint: Resistance / Praetorians / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Rise of Nations / Star Wars Galaxies / Star Wars: Knights of the Old Republic / Tom Clancy's Splinter Cell / Tomb Raider: The Angel of Darkness / Total Immersion Racing / Tron 2.0 / Xbox

Freeware
Arasan Chess / Ascii Invaders / Blocks 2001 / Capture the Dude / Death Illustrated / Eight Legged Freaks / Mario War / MiniRacer / Stick Soldiers / Takatis / Toy Trouble

Shareware
Alonix / Crazy Cowboy / Get the Bunny 2 / Juno Nemesis / Monkey Swing / Oudo / PacChap / QuadroX / Racing Devils / Swarm Rampage / Tanks 3D

Trainer
Big Biz Tycoon / Duke Nukem: Manhattan Project / Dungeon Siege / Grand Theft Auto III / Hotel Giant / Le Mans 24 Hours / Might and Magic IX / Navy Seals / Operation Blockade / Peter Pan Adventures in Never Land / Soldier of Fortune II / Stealth Combat / The Partners / The Sum of All Fears / Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Webkit
Age of Mythology / Civil War: War Between the States / Civilization III / Freedom Force / IL-2 Sturmovik / Medal of Honor: Allied Assault

Wallpaper
Asheron's Call 2 / Celtic Kings: Rage of War / Deadly Dozen / Eden Eclipse / Eldoren / Eternal Saga / EverQuest II / Farland Symphony III / Gods and Ghosts / Global Operations / Highland Warriors / IL-2 Sturmovik / Impossible Creatures / Kat Burglar / Medieval: Total War / Paradise Cracked / Pax Romana / Privateer's Bounty: Age of Sail II / Raven Shield / R.I.M. / Roland Garros 2002 / Runaway: A Road Adventure / Savage / Tomb Raider: The Angel of Darkness / Tony Hawk's Pro Skater 3 / Tsunami 2265

Utility
166Floppy v2.12 / Abriword v1.01 / Ace Mega CoDecS Pack v4.05 / Blindwrite Suite v4.02 / CD Mate Deluxe v2.24 / Deep Paint 3D v2.0 / Forgotten Mailbox Password v1.0 / Netscape v7.0 PR1 / Nitro Downloader v1.5 / Outpost Firewall v1.01617 / Poster Printery v4.1 / SOT Office 2002 / Track Eraser Pro v4.02 / Trillian v0.725 / Videogram Creator v1.031 / Visual MP3 v4.0 / WinDVD v4.0

Magyarosítás
Commandos: Behind the Enemy Lines / Commandos: Beyond the Call of Duty / Commandos 2: Men of Courage / F1 2000 / Ford Racing / Heretic II / Interstate '82 / Jedi Knight II: Jedi Outcast / Le Mans 24 Hours / Leadfoot Racing / Midtown Madness / Medal of Honor: Allied Assault / Return to Castle Wolfenstein / Soldier of Fortune

MOD
Command & Conquer: Renegade - Single Player Buildings
Command & Conquer: Yuri's Revenge - Official Map Pack #3
Freedom Force - FFEdit
Grand Theft Auto III - Car Editor / Weapon Editor
Half-Life - Counter Strike v1.004 / Firearms v2.6 / Half-Life v1.109
Jedi Knight II: Jedi Outcast - Demo Map / Vader Skin
Medal of Honor: Allied Assault - TMT Map Pack
Quake III Arena - QuakeIt v5.00
Soldier of Fortune II - SDK
Unreal Tournament - GODZ v1.07

Patch
Delta Force Land Warrior v1.0037 / Die Hard Nakatomi Plaza v1.01 / Dungeon Siege v1.09b / Heroes of Might and Magic IV v1.2 / Hotel Giant vFixed EXE / Jedi Knight II: Jedi Outcast v1.03 / Kingdom Under Fire v1.205 / Kohan: Immortal Sovereigns v1.34 / Nascar Racing 2002 Season v1.101 / Return to Castle Wolfenstein v1.32 / Serious Sam: The Second Encounter v1.07 / Sid Meier's SimGolf v1.03 / Spider-Man: The Movie v1.1 / The I of the Dragon demo v.1 / The Partners v1 / The Sims Hot Date v2.0 / Tsunami 2265 v1.1

Játékkészítés
Jamagic / Klik & Play / Multimedia Fusion / The Games Factory

Túlélőcsomag
ACDSee_v4.010598 / Adobe Acrobat Reader v5.05 / Clone CD v4.001 / DirectX v8.1 / Directx v8.1 NT / DivX Pro Video Bundle v5.02 / DivX video Bundle v5.02 / Far File Manager v1.70 Beta 4 / F-Prot v3.12 / Getright v4.5d / Go!Zilla v4.11 / Hypersnap-DX v4.5002 / ICQ 2002a build 3727 / mIRC v6.01 / Nero v5.582 / Paint Shop Pro v7.04 / Quicktime v5.02 / RealOne Player v6.0 / Sonique 2 alpha v020514 / WinAce v2.11 / Winamp v2.80b / Winamp v3 beta 3 build 473 / Windows Commander v5.00 / Windows Media Player v7.1 / WinRAR v3.00 / Winzip v8.1 / WS FTP Pro v7.5

PCGAMES DVD - próbaszelvény
Nézz meg egy DVD-nket próbaképpen, kedvezményesen! Akciónkban 800 Ft leszurkolása ellenében küldünk egy mintapéldányt!
A próbaszelvényt ide várjuk: PC GAMES - 1325 Bp. Pf.: 315

MINIMUM

CPU	Celeron 1.1 GHz	21.000 + áfa
MOBO	ASUS TUSL2-C	23.000 + áfa
RAM	128 MB PC133	6.500 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 7500	20.000 + áfa
AUDIO	Leadtek 6x C3DX	6.700 + áfa
HDD	40 GB Maxtor	20.000 + áfa
CD-ROM	ASUS 52x	9.500 + áfa
ÖSSZESEN		106.700 + áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 550B	40.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU	Athlon XP 1800+	28.000 + áfa
MOBO	MSI KT3-ARU	34.000 + áfa
RAM	256 MB DDR333	18.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8200 Ti200	40.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy	15.000 + áfa
HDD	IBM 60 GB 7200rpm	25.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	22.000 + áfa
ÖSSZESEN		182.000 + áfa
MONITOR	ViewSonic 17" E70F	57.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU	Pentium 4 2 GHz	68.000 + áfa
MOBO	ASUS P4S333	26.000 + áfa
RAM	512 MB DDR333	35.000 + áfa
VIDEO	ASUS V8460	125.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	53.000 + áfa
HDD	IBM 80 GB 7200	27.000 + áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	22.000 + áfa
CD-RW	Plextor 401240	40.000 + áfa
ÖSSZESEN		396.000 + áfa
MONITOR	ViewSonic 19" P95F	140.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

Áraink az május végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

ELSA helyett Devolo

Bár az ELSA csődbe ment, dolgozói mégis úgy gondolták, hogy nem érdemes veszni hagyni a több mint 11 millió eurós éves forgalmat hozó piacot. Ezért 25 egykori ELSA alkalmazott megalapította a Devolo AG vállalatot, mely az ELSA nevei mellett az ELSA által fejlesztett termékek gyártását is átveszi. A kezdetleges problémák miatt eleinte csupán Ausztria, Németország és Svájc jelenti a potenciális piacot a Devolo nevével fémjelzett modemek, routerek és grafikus kártyák számára, azonban jövő évben már egész Európát szeretnék lefedni termékeikkel.

P4 ölő Celeron?

Hivatalosan is bejelentette az Intel a várva várt, első Pentium 4 alapú Celeron processzorát. Bár az Intel két új alacsony árkategóriás processzort is piacra dobott, ennek ellenére az árak egyértelműen jelzik, hogy a Pentium 4 alapú megoldást szeretné erőltetni! A kisebb órajelű Celeron 1.4 GHz-es órajelen működik, és 0.13 mikronos technológiára épül. A Tualatin magos CPU 100 MHz rendszerbuszt támogat és 256 KB méretű másodlagos gyorsító tárral van felruházva. Az FCPGA2 tokozású processzor 89 dollárt, azaz kb. 24e forintot kóstál.

Nagyobb durranás a P4 Willamette magra épülő, 1.7 GHz-es órajelen működő Celeron, mely igaz, hogy csupán 128 KB másodlagos gyorsító tárral van felszerelve, de SSE2 és 400 MHz FSB támogatással rendelkezik. A Socket478 kivitel ára meglepő, de csupán 83 dollár, ami átszámolva mindössze 22e forintot jelent! A hivatalos bejelentés napján már megjelentek teszteredmények is az új NetBurst architektúrára épülő Celeron processzorról, melyből az is kiderült, hogy az 1.7 GHz-es Celeron közel úgy – de inkább jobban – teljesít, mint az Intel Pentium4 1.6 GHz-es változata (SiSoft Sandra). A 22e forintos árat figyelembe véve vélhetőleg hazánkban is ajánlott darab lesz az új jövevény, melyhez azonban – a processzor tokozása miatt – új alaplapra van szükség… További jó hír, hogy tuningolhatóságban is megfelelő alap lehet ez a változat, hisz a tesztelők többsége gond nélkül futtatta 2.26 GHz-es sebességen. Akinek pedig ez kevés lenne, az év végéig várjon, hisz akkor debütál a Northwood magos cerka, ami már 256 KB másodlagos gyorsítótárral van felszerelve.

Az új processzorok megjelenésével egyidejűleg az Intel természetesen csökkentette a régebbi Celeron processzorainak árait. Ennek hatására az 1.3 GHz, 1.2 GHz és 1.1 GHz-es Tualatin magos változatok átlagosan 10%-kal lettek olcsóbbak!

Computex: ATi vs NVIDIA

A júniusban megrendezésre kerülő Computex kiállításon jelenik meg az ATi és az NVIDIA legújabb grafikus chipje, az RV250 és az NV18. A bemutatásra kerülő termékek állítólag a RADEON 7500 és az GeForce 4 MX sorozat leváltását szolgálják, ezért a következő generációs csúcskategóriás chipekre valószínűleg karácsonyig még várni kell. Az ATi állítása szerint az RV250 és a következő generációs RV300 is hamarabb fog megjelenni, mint az NVIDIA NV18 illetve NV30 alapú grafikus kártyája. Az RV250 ezért már július végén a boltok polcaira kerülhet. Az NVIDIA új grafikus magjáról, az NV18-ról sajnos még nincs használható információ, azonban az ATi hivatalos honlapján több mindent is meg lehet tudni, az RV250 chipre épülő RADEON 8700 és 8800-ról. A RADEON 8500 kártyával szemben 4 helyett csupán 2 renderelő pipával rendelkezik a 350 MHz-es mag órajelen működő grafikus chip. A nagyobb verzió 128 MB memóriája 600 MHz-es DDR, míg a kisebb változaté 64 MB 550 MHz-es DDR modul lesz.

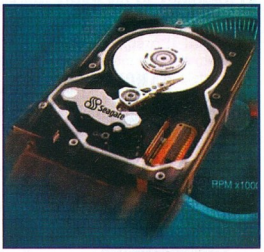
Harapós lesz az 512 bites napkutya

Hosszas csend után a kanadai Matrox bejelentette a két éves fejlesztőmunka gyümölcsét, a Phareila-512 csúcskategóriás grafikus chipjét! A specifikációt elnézve vélhetőleg az NVIDIA rajongók is térdre borulnak: 0,15 mikronos gyártási technológia, 80 millió tranzisztor, 512 bites 2D grafikus mag, 4 renderelő pipa (órajelenként 16 textúra feldolgozással), 4 programozható vertex shader, 256 bites DDR memóriabusz (max. 256 MB DDR SDRAM támogatás), 20 GB/s memóriasávszélesség (vélhetőleg 650-700 MHz DDR modul), AGP 4x/8x támogatás, DirectX 8 pixel és vertex shader kompatibilitás.

Akinek ezek az adatok nem dobogtatták meg a szívét, annak érdemes felkeresni háziorvosát, gyógyszerészét... A kártya nevét is fémjelző 512 bites architektúra és a 256 bites memória interfész mellett a TripleHead (DualHead továbbfejlesztése) és a Sorround Gaming technológia is figyelemre méltó. Persze a vásárlókat inkább a teljesítmény és az ár érdekli igazán. Mivel ez egy csúcskategóriás kártya, ezért sebességben és árban egyaránt felülmúlja a jelenleg leggyorsabb GeForce4-es kártyát. A Matrox a kiemelkedő képminőség mellett 20-30%-os teljesítménynövekedésre számít az NVIDIA jelenlegi csúcskártyájával szemben, amit remélhetőleg a teszteredmények is bizonyítanak majd. A nyár végén megjelenő csoda, kiépítéstől függően 400-500 dollárba fog majd kerülni, amiből egyértelműen következik, hogy idén kevés hardcore arc megy majd nyaralni...

Harmadik generációs Cheetah HDD

A Seagate bemutatta új, harmadik generációs Cheetah 15K.3 típusjelzéssel bíró, nagy sebességű merevlemezét. Mint azt a jelölés is mutatja, a winchester 15.000-es fordulaton pörög, és hihetetlen, 3,6 ms-os adatelérési időt produkál! A folyamatos 49 MB/s adatátvitel mellett akár 75 MB/s-os maximális átviteli

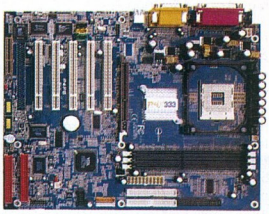


sebességet is elérhet a merevlemez! A Seagate ezért úgy véli, hogy a harmadik generációs modell teljesítménye akár 25%-kal is felülmúlja, a második generációs változat sebességét. A 73GB / 36GB / 18GB-os Cheetah 15K.3 és a szintén új fejlesztésű, 146 GB / 73 GB / 36 GB-os 10K.6 (10 000 rpm) merevlemezekhez legkorábban augusztus elején juthat hozzá a vásárló, potom 300-1200 dolláros áron.

BenQ vs ASUS 48x író

A BenQ után nem sokkal az ASUS is bejelentette az akár 48x sebességet is elérő CD író/újraíró meghajtóját! A két lángszóró CAV rendszerben rögzíti az adatokat, és így átlagos 37x sebességet lehet velük elérni. Ezzel a teljesítménnyel rekord sebességgel, azaz 3 perc alatt lehet megírni egy 80 perces CD lemezt. A szintén 48x olvasásra is alkalmas meghajtó, újraírás esetén is rendesen odapörköl, hisz ez esetben akár a 16x sebességet is elérheti. A BenQ CRW4816P IDE meghajtó biztonságos égetését a Seamless Link III technológia segíti, mely a BenQ állítása szerint jelenleg példátlan. Az ASUS CRW-4816 sem bízza az adatokat a véletlenre, hisz biztonságos másolást itt a saját fejlesztésű FlextraLink, FlextraSpeed és DDSII technológiák garantálják.

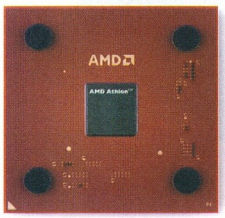
VIA P4X333 alaplap

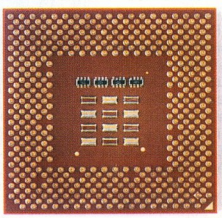


A VIA elkészítette saját, újonnan fejlesztett P4X333 chipkészletre épülő alaplapját, a VIA P4B-t. Az Intel Pentium 4 processzorok fogadására alkalmas mobo 400MHz, és akár 533MHz rendszerbuszt használó CPU fogadására is alkalmas. A VIA VT8233A south bridge segítségével 1db 4x AGP, 5db PCI és 1db CNR foglalat vezérlésével birkózik meg, illetve a 3db DDR DIMM slot-nak köszönhetően akár 3GB – az Intel által nem támogatott – DDR333 (PC2700) szabványnak megfelelő memóriamennyiséget támogat! További ínyencség az USB 2.0 támogatás, az integrált, 6 csatornás C-Media zörejkeltő valamint az integrált Promise RAID vezérlő, mely RAID 0, és 1 módban akár ATA133 támogatású merevlemezekkel is elboldogul.

AMD processzor árzuhanás

Az AMD május 27-én radikálisan csökkentette processzorainak árait. A június 6-án debütáló Athlon XP 2200+ is – a konkurenciával szemben – szemtelenül alacsony, azaz pontosan 250 dolláros áron lesz kapható. A magasabb órajelen működő Athlon XP változatok többsége 44%-os áresésen, míg az alacsonyabb frekvencián ketyegő 1700+ és 1800+ típusok, átlagosan 33%-kal lesznek olcsóbbak! Az AMD Duron processzorok árai is mérséklődtek, igaz, valamivel kisebb mértékben. A Duron 1300-as 23%-kal (65 dollár), míg a Duron 1200-as változat ára 30%-kal (55 dollár) lett kedvezőbb! A Duron 1100 és 1000 illetve Athlon XP 1600+ ára nem változott, hisz ezeket a típusokat már nem gyártják.





Összeállította: ePtOn

HARDWARE

PIACI KÖRKÉP

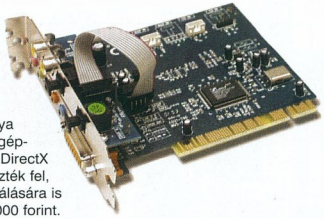
ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

HANGKÁRTYA

A Trustról gondolom még nem sokan hallottak közületek, ennek ellenére rögtön jó pár termékkel gazdagították a hazai palettát. Kezdjük talán a hangfalakkal, abból úgyis sok van ☺. A jelenlegi csúcsmodell a Trust Soundwave 2000P 5.1 házimozi hangszóró szett. A 2000 Watt PMPO teljesítményű (12 W + 5x2 W RMS), hat csatornás hangrendszer belépő szintű 5.1-es rendszer, frekvencia-átviteli tartománya 50 Hz–20 KHz. A beépített 6 csatornás erősítő a mélynyomóban helyezkedik el, itt kaptak helyett a kezelőszervek is (ki/bekapcsoló, hangerő és mély hangerő). A hátoldalra kerültek a szatellitek és a bejövő jelek MiniDin9 csatlakozói is, ez utóbbihoz két kábelt is mellékelnek a csomagban. Ára nettó 18000 Ft.

A Soundwave 400P egy asztali sztereó hangfalpár, otthoni vagy irodai használatra, egyszerű kezelhetőséggel és jó hangminőséggel. A hangszórók teljesítménye 2x4 Watt RMS, frekvencia átvitelük 90-20.000 Hz. Az előlapon egy fejhallgató csatlakozót is találunk, amely jól jön az éjjeli szórakozások során. A méretei: 240x115x150 mm, súlya 2.6 kg. Ára nettó 6000 forint.

Végül ismerkedjünk meg közelebbről a Trust egyik hangkártyájával, a Sound Expert Digital 5.1-gyel. A Dolby Digital 5.1 (AC-3) rendszerű kártya rendelkezik optikai és koaxiális ki- és bemenetekkel, a szokásos 3.5 mm-es jack-csatlakozókkal és MPU-401 midi/game porttal. Természetesen PCI buszos, és két kártya helyét foglalja el a gépben. Teljes EAX és DirectX támogatással vértezték fel, 3D hangzás szimulálására is képes. Ára nettó 9000 forint.



(forrás: AlphaSonic Kft.)

CD, CD-ÍRÓ, DVD

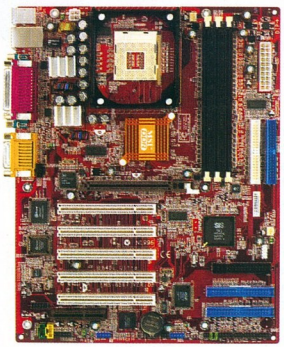
Nagyon elharapódzott a sebességmánia a CD-írók gyártóinak körében, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy egyre-másra jelennek meg a 40x-es sebességű írók, és már az ennél gyorsabbak is itt kopogtatnak az ajtón. A piac koronázatlan királya, a Plextor is kihozott egy új meghajtót, a PlexWriter 40/12/40U, USB 2.0 portra köthető, külső CD-írót. Az ezüstborítás egészen kellemes megjelenést kölcsönöz neki, és technikai specifikációi is nagyon meggyőzőek: 40x-es írás, 12x-es újraírás, 40x-es olvasás; 4 MB Burn-Proof buffer-underrun elleni védelemmel ellátott cache; PoweRecII és VariRec technológia a kiemelkedő minőségű audio CD-írásért; és a belső 40x-es meghajtónál megismert fekete tálca, amely csökkenti a C1 hibaarányt azzal, hogy elnyeli az optikai energiaegység lézerfényének egy részét. Az optimalizált nyomtatott áramkör csökkenti a belső zajszintet, ezáltal még magasabb minőséget eredményez. Ezenkívül rendelkezik önteszt-funkcióval is, amely CD rontása esetén megmondja, hogy a meghajtóban van-e a hiba, vagy a felhasználó gépében. A dobozos verzió tartalma: 5 CD-R lemez, 1 CD-RW lemez, 1 hálózati adapter és egy USB kábel. A mellékelt CD-író szoftverek a Nero aktuális verziója és az InCD; végül a PlexTools és egy 16 nyelvű kézikönyv és 2 év garancia teszi teljessé a képet.

Mostanában egyre több alaplapgyártó hoz ki optikai egységeket, VGA kártyákat és egyéb dolgokat a neve alatt, így már névben is passzoló alkatrészeket vehetünk a gépünkbe. Jó példa erre az MSI, aki előrukkolt egy 32x-es CD-íróval, az MSI MS-8332-vel. A meghajtó az újraírható lemezeket 12x-es sebességgel égeti, míg olvasóként 40x-esen működik. A puffere feleakkora méretű, mint a fentiekben ismertetett Plextor íróé, ennek ellenére hála az ExacLink technológiának ez is garancia arra, hogy nem fogunk lemezt rontani a puffer kiürülése miatt. A bruttó 32000 forintos ár ellenében megkapjuk mellé a Nero-t, egy CD-R és egy CD-RW lemezt, valamint 2 év garanciát.

(forrás: Ramiris Rubin Rt.)

ALAPLAP

A Pentium4 533 MHz-es FSB-re való átállásával és az ezt támogató chipkészletek megjelenésével egyre több erre felkészített alaplap fog megjelenni a közeljövőben. Az MSI mindig is az elsők között rukkolt elő az

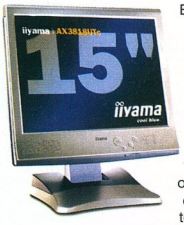


új chipkészletekre épülő alaplapokkal, most sem lehetett ez másképp, így piacra dobták az MSI 845E-MAX2-BLR MoBo-t, amely Intel 845E készletre épül, és már ATA-133 támogatással is rendelkezik. Ez a lap tömve van olyan extrákkal, mint az USB 2.0, a RAID vezérlő, egy Intel 82562ET hálózati kártya és a szokásos MSI kiegészítések, mint a D-Bracket2, S-Bracket és i-speeder. A memóriavezérlő DDR266-os memóriákat támogat, amiből max. 2 GB-ot lehet a lapba pakolni. A lap jelenleg egyedülálló újdonsága a PC2PC Bluetooth egység, melynek segítségével két gépet Bluetooth-on keresztül is összeköthetünk (rádiós kapcsolat), illetve más Bluetooth-os egységet is csatlakoztathatunk rá.

Az MSI 645E Max2-LRU az új SiS 645 DX chipkészletre épül, így ez is támogatja az 533 MHz-es FSB-jű Pentium4 processzorokat. Sőt, az Inteles alaplappal ellentétben itt már DDR333-as memóriát is használhatunk, ezzel is növelve a rendszer teljesítményét. A Bluetooth-os egységen kívül itt is megtalálják az ATA-133 RAID vezérlőt, az USB 2.0 támogatást és az integrált LAN kártyát.

(forrás: Ramiris Rubin Rt.)

MONITOR



Egyre több helyen látni TFT monitorokat, melyek ára az elmúlt időszakban jócskán ment lefelé. Most két gyártó, az iiyama és az AG Neovo termékeire szeretném felhívni a figyelmeteket. A japán iiyama mindig is híres volt kiváló minőségű termékeiről, és bátran kijelenthetem (miután működés közben is volt szerencsém látni ezeket a TFT-ket), hogy most sem várhatunk tőlük kevesebbet. A 15 colos AX3818UTc, acélkék-ezüst színben pompázó TFT monitor nemcsak kiváló képminőségével, hanem elegáns megjelenésével is magára irányítja a figyelmet, így tökéletes megoldás lehet irodákba, ügyfélszolgálatoknak, de természetesen otthoni felhasználásra is tökéletesen megfelelnek ☺. A monitor rendelkezik DVI-D bemenettel, így akinek olyan videokártyája van, amely rendelkezik ilyen kimenettel, az elkerülheti az analóg-digitális átalakításból származó képminőség-csökkenést. A beépített hangszórók teljesítménye elég kicsi, de a Windows prüntyögéseire tökéletesen megfelel; aki pedig ennél többet szeretne, annak ott van a monitor oldalán helyet kapott fejhallgató-kimenet is. Természetesen a monitor megfelel a TCO'95 és MPRII szabványoknak, és 3 év helyszíni garancia érvényes rá. Ára nettó 135 000 forint.

(forrás: Mikland Computerszalon)

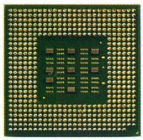
Aki nagyobb képméretre vágyik, az is talál megoldást az iiyama palettáján, méghozzá egy 19 colos modell formájában. Az AU4831D látható képmérete megegyezik egy 21"-os hagyományos monitoréval, láthatósági szöge 170 fok, a Hitachi IPS panel felbontása pedig 1600x1200, 30 msec késleltetési idővel és 0.24 mm-es képpont-távolsággal. A monitor tömege 9.5 kg, melynek legnagyobb részét a kellő stabilitást adó talprész teszi ki. Megfelel az MPRIII és TCO'99 szabványoknak, és rá is érvényes a 3 év helyszíni garancia.

(forrás: Ramiris Rubin Rt.)

Az AG Neovo TFT monitorok kiemelkednek a jelenlegi mezőnyből nagyon jó képminőségük és stílusos megjelenésük miatt. A 15 colos változat 250 nit fényerővel, 300:1 arányú kontrasztal és 160 fokos láthatósági szöggel rendelkezik. Maximális felbontása 1024x768, 16.7 millió szín mellett. Sajnos a digitális bemenetet itt nélkülöznünk kell, de a képe még így is nagyon jó. Ára nettó 130 000 forint.

(forrás: Mycom)

PROCESSZOR



Végre megérkeztek a Pentium 4 Celeronok kishazánk kereskedéseinek polcaira is, 1.7 GHz-es és 1.8 GHz-es változatban. A Willamette magra épülő procik 128 KByte L2 cache-sel vannak felvértezve, így még inkább ki vannak szolgáltatva a chipsetek és a RAM sávszélességének, mint a korábbi, teljes értékű P4-ek. Maradt a „régi" 400 MHz-es Front Side Bus is, valamint ezt még az előző, 0.18 mikronos technológiával gyártják. A proci 1.75V-ot fogyaszt, és az első tesztek szerint egészen jól húzható (2.2-2.3 GHz), bár azért a fentebb ismertetett technológiai korlátok miatt egyáltalán nem nyújt kiemelkedő teljesítményt. Néha még egy 1500 MHz-re húzott Tualatinos Celeron is képes megverni . Látszik, hogy az Intel ezt a CPU-t költséghatékony rendszerekbe tervezte, de legalább egy platformon mozog a teljes értékű P4-ekkel, így később nem kell majd alaplapot cserélni, ha gyorsabb processzort akarunk vásárolni. Ára teljesítményéhez képest drága, az 1.7 GHz-es változat 25 ezerbe, míg az 1.8 GHz-es 30 ezerbe kerül. Ennyiért már simán vehetünk egy Athlon XP 1800+-t, ami azért jócskán a földbe döngöli a P4 Celeronokat. Az XP-k árai amúgy is mélyrepülésben vannak, látszik, hogy az AMD az új T-bred mag előtt ki akarja vezetni a régebbi, 0.18 mikronos Palomino sorozatot a piacról. Az 1600+-os változat ára 25000 forint, az 1800+-é 29000, míg a csúcsmodell 2100+-t 62 ezerért vihetjük haza.

(forrás: Mikland Computerszalon)

EGÉR, BILLENTYŰZET

A Trust négy új egeret is piacra dobott a közelmúltban, ezek közül mindenki megtalálhatja a neki szimpatikus változatot. Az Ami 250S optical egy ötgombos, görgős optikai egér. Kialakítása szimmetrikus – ez egyébként mindegyik jelen számban bemutatott Trust egérre igaz – így mind jobb, mind balkezesek egyaránt használhatják. A gombjai és a görgő természetesen programozhatók a mellékelt CD-n található menedzser programmal. A számítógéphez PS/2 porton keresztül csatlakozik. Ára nettó 3500 Ft.

Az Ami 250S Wireless ugyanazokkal a specifikációkkal rendelkezik, mint az optical verzió, egyetlen különbség, hogy itt rádiójeleken keresztül valósul meg a kapcsolat a gép és az egér között, és hogy itt nem optikai, hanem hagyományos érzékeléssel van dolgunk. A gombok itt is programozhatók, és az egér működési távolsága kb. 1.5 méter. A csomaghoz két ceruzaelem is jár, hogy azonnal üzembe helyezhessük legújabb szerzeményünket. Ára megegyezik az opticaléval.

Az Ami 250S wireless optical egyesíti magában az előbbiekben ismertetett két termék előnyeit, így rádiós kapcsolatot és optikai érzékelést kapunk a nettó 9000 forintos árért cserébe. A vevőegység egyben akkumulátortöltő is, így amikor belehelyezzük az egeret, az automatikusan feltöltődik (az akkumulátorokat mellékelik a dobozban). Ez a termék már USB-n keresztül csatlakozik gépünkre, de a csomagban találunk egy USB-PS/2 átalakítót is, arra az esetre, ha véletlenül nincs USB portunk.

(forrás: AlphaSonic Kft.)

KOMMUNIKÁCIÓ

Mivel az MP3-lejátszók igen nagy népszerűségnek örvendenek, nagyon sok cég terméke közül választhatunk manapság. Most a Diva MP3 lejátszóját ajánlanám a figyelmetekbe, amely egy igen kis méretű, könnyű (39 gramm) hordozható lejátszó, diktafon és Compact Flash meghajtó egyben. Az MP3 lejátszó része 32-től 320 kbps bitrátákat támogat, CBR (Constant Bit Rate) és VBR (Variable Bit Rate) módokban. A zenei anyag a mellékelt USB kábel segítségével másolható a készülékbe, mely 16 MB saját memóriával rendelkezik – ezt igény szerint tovább bővíthetjük a CF kártyák használatával. Windows 2000/Me/XP alatt még driverek telepítésével sem kell vacakolnunk, mindössze rákötjük a számítógépre a lejátszót, és az egy hordozható meghajtóként fog beilleszkedni a rendszerbe. Egy normál AA elemmel közel 10 órán át bírja a gyűrődést, amely egész jó értéknek számít. Bár az ID3 tageket nem olvassa, a kijelzőn ezen kívül minden információt nyomon követhetünk az éppen aktuális számról, az elem állapotáról stb. Rendelkezik előre beprogramozott hangszínekkel is (Rock, Pop, Jazz, Vocal, Flat), és külön kiemelhetjük a magas és a mély hangokat. A csomag tartozékai: egy fülhallgató, 1 mini USB kábel, 1 AA ceruzaelem, 1 szoftvereket tartalmazó CD. Ára igen barátságos, nettó 17000 forint.

További érdekesség a PhotoClip elnevezésű szerkentyű, amely aztán tényleg mindenes. Fényképezőgép, MP3 lejátszó, diktafon, PC-s webkamera, CompactFlash kártyaolvasó. A 32 MB saját memória itt is igény szerint tovább bővíthető. A digitális kamera üzemmódban maximum 640x480-as felbontású képeket rögzíthetünk, melyekhez szöveges kommentárt is fűzhetünk. A képek JPEG formátumban kerülnek elmentésre; a gép beépített vakuval rendelkezik, és az időzített felvételekhez 10 másodperces késleltetést állíthatunk be. A videó rögzítése 320x240 vagy 160x112 pixeles felbontásban történik, amit MJPEG formátumban lehet elmenteni. MP3 lejátszóként ugyanazokat tudja, mint a Diva, diktafonként 2 órányi szöveget rögzíthetünk vele jó minőségben. Tartozékai ugyanazok, mint a Diva lejátszóé, egyetlen plusz a hordtáska. Ára nettó 30000 Ft.

Érkezett pár új Linksys termék is, lássuk ezeket részletesebben. A BEFVP41 egy VPN-képes (Virtual Private Network) router, amely szélessávú hálózatokhoz használható, és kapcsolatot létesít a belső hálózat és a kábel – vagy DSL modem között. Lehet vele figyelteti és szűrni a be-, és kimenő adatforgalmat, valamint a külső támadások ellen beépített tűzfalával véd. VPN kapcsolatot is létrehozhatunk a segítségével két számítógép/hálózat között, akár az Interneten keresztül is. 10/100 Mbps sebességű, 4 portos switch-csel rendelkezik a belső hálózat felé, mely 1 db uplink porttal van kiegészítve. Ára nettó 50000 forint.

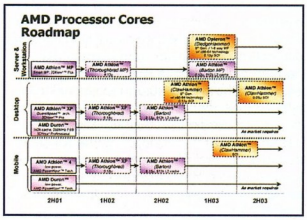
A WUSB11 névre hallgató eszköz egy vezeték nélküli USB hálózati illesztő, amely rádiós összeköttetést biztosít a hatósugarán belül a WAP11 Acces Point-tal és a hálózat többi tagjával. Maximális adatátviteli sebessége 11 Mbps, amelyet 128 bites titkosítással lehet védeni a lehallgatás vagy az illetéktelen használat ellen. Az összes Windows rendszerrel kompatibilis. Ára nettó 34000 Ft.

Az ötödik termék egy 10/100 BaseTX menedzselt 24+2 portos GigaSwitch, az EF24G2. 24 10/100 Mbps egy kettő 1000 Mbps porttal rendelkezik, a maximális sebesség full-duplex módban 20/200/2000 Mbps. Dedikált sávszélességet biztosít portonként, és flow control, port tükrözés és VLAN támogatást biztosít. Minden fő operációs rendszerrel kompatíbilis, a belső firmware-je frissíthető. Ára nettó 190000 forint.

A nagy sávszélességű internetelérés terjedésével egyre többen vesznek webkamerát is, melyek közül a mostani számunkba a Maxxtro 350K USB PC kamerája került be. Felbontása 640x480 pixel, a csatlakozás és a tápellátás USB-n keresztül történik. A telepítő CD számos hasznos segédprogramot tartalmaz: a Video Plus-szal felvételek készíthetők, a DSC az anyagok szerkesztésére szolgál, az Arttal pedig utómunkák végezhetők el. A kamerához két fajta tartóláb jár, az egyikkel a monitor tetejére vagy az asztalra helyezhetjük, míg a másik segítségével notebookok képernyőjére rögzíthető. Ára nettó 10 000 forint.

(forrás: AlphaSonic Kft.)

AMD-NVIDIA-MSI-CTX ROADSHOW



Egyik este éppen Pest fele kómáztam a menetrendszerinti Volán járaton, amikor megcsörrent a telefonom, és JuliuS lelkesen újságolta, hogy lesz egy AMD, nVidia, MSI konferencia május 8-án a Hiltonban, és nem-e lenne kedvem elmenni, de ha nincs, akkor is menjek, mert különben is és csak. Nem lévén más választásom ☺, elfogadtam ezt a megtiszteltetést, lemondtam minden szerdán esedékes programomat, és gyorsan nekiálltam tájékozódni a részletek felől. Hatalmas akadályokat leküzdve (mit is vegyek fel, kérdések összeállítása, taxi rendelése, és különben is hol a szilikonvölgyben van az a Hilton szálló?) jutottam el szerda reggel fél tízre a konferencia helyszínére, ahol egy megnyerő modorú úriember (mint később kiderült, ő a CTX egyik európai képviselője volt) megkért, hogy várakozzak az előtérben, kávé, tea és miegymás a minibárnál igény szerint fogyasztható. Na mondom, ennek a fele se tréfa, már itt megpróbálják lekenyerezni a sajtó képviselőit ☺.

A tíz perces késést követően már mindenki elfoglalhatta a helyét a teremben, ahol minden széken egy hatalmas MSI táska fogadott minket, benne egy néhány lapból álló promóciós anyaggal (a cégek becsületére legyen mondva, ezek közül néhány igen tetszetősre sikerült, a prímet az nVidia vitte egy GeForce4-es naptárral, ami azóta is a szobám falát díszíti). Miután Peter-Maarten Bijkerk, az MSI egyik szószólója ismertette a napi programot, végre elkezdődhetett az előadás. A sort a CTX nyitotta egy „rövid" áttekintéssel a cég történelméről (elég uncsi volt, én szívesebben hallottam volna inkább valami egetrengető újdonságról), majd rátért a CTX portfóliójára, külön-külön bemutatva a CRT (Cathode Ray Tube) és a TFT (Thin Film Transistor) monitorokat. Elmondta, hogy a jövő a TFT monitoroké, így főleg ezek fejlesztésére fognak koncentrálni ezután, és mesélt az új marketingstratégiájukról, ami új szlogent (Power of Vision – a látás hatalma) és új, letisztultabb képi világot takar.

Ezek után következett az MSI (MicroStar International), a világ egyik legnagyobb (ha nem a legnagyobb) alaplap- és videokártyagyártója. Ez a téma már érdekesebbnek bizonyult, főleg Peter előadásában, és többek között megtudhattuk azt (ha eddig nem tudta volna valaki), hogy az MSI nagyon jó kapcsolatokat ápol az AMD-vel és az nVidiával, e tény megerősítéseként számos alaplapot és videokártyát hozott fel példaképpen. Persze azért az Intel Pentium 4 alá fejlesztett alaplapokban sem szűkölködnek a tajvaniak, de ezt itt annyira nem hangoztatták...

Találkozhattunk viszont egy-két figyelemre méltó újdonsággal is, nekem leginkább az új Bluetooth-os alaplap nyerte el tetszésemet, hiszen ennek segítségével a nem is olyan távoli jövőben számos dolgot kapcsolhatunk rá a számítógépünkre (telefonok, notebookok, palmtopok, hogy csak néhányat említsek), rádiójeleket használva. A nap végén egyébként sikerült megegyezni az MSI sajtóreferensével, aki ígéretet tett pressanyagokkal és tesztcuccokkal történő ellátottságunk drasztikus megnövekedésére. Mindenesetre képeket és híreket máris kaptam, ami arra utal, hogy az MSI azért odafigyel a sajtóra.

Az általam legjobban várt előadás következett ezután, vagyis az AMD múltjáról, jelenéről és jövőjéről alkothattunk képet. Hivatalosan is bejelentették az új Thoroughbred fedőnevű Athlon XP processzorokban található változtatásokat (ezekről már írtunk a hardver hírekben ezelőtti számunkban), továbbá megtekinthettük az AMD roadmapjét, de természetesen a legnagyobb felhajtás a Clawhammer és Sledgehammer CPU-k körül volt. Ezen processzorok megjelenése az év végén várható, és valószínűleg alaposan felbolydul miattuk a piac (3400+ lesz a kezdőérték, az Intel a tervek szerint ekkor még „csak" egy 3 GHz-es Pentium 4-el fog rendelkezni).

Az nVidia maradt a végére, egy látványos GF4 Titanium bemutatóval, melynek keretében megcsodálhattunk pár techdemót, többek között a méltán híres Wolfman demót is (erről képeket a GF4 tesztoldalain találhattok, ajánlom alaposan tanulmányozni őket). Úgy tűnik, az nVidia szekere még soha sem ment ennyire, amit mi sem bizonyít jobban, mint a féléves termékciklusok és az igazi konkurencia szinte teljes hiánya (az ATi megint lemaradt, jó lenne kicsit sietni azzal az RV250 és R300 chipekkel, majd talán a Matrox a Parhelia-512-vel megszorongatja egy kicsit).

A konferencián más cégek is képviseltették magukat, mint a Kingston, a Genius, a Cooler Master. A terem közepén felállított asztalon levő, Cooler Master alumíniumházas két darab gép közül az egyik igazi nagyágyú volt (dual Athlon MP, MSI K7D Master alaplapban), de a másikra sem igazán lehetett panaszkodni (GF4 Ti 4600);

a képet pedig CTX TFT monitorok szolgáltatták. A napot egy koktélparti zárta, ahol mindenki megbeszélhette a cégek képviselőivel ügyes-bajos dolgait, majd azzal az érzéssel távozhatott, hogy ugyan igazi érdekességgel nem találkozhatott, arra azonban jó volt, hogy megmutassa, ezek a cégek igenis figyelnek a közép-kelet-európai régióra, és nem csak a nyugati és a japán piacokra összpontosítanak.

Papabear

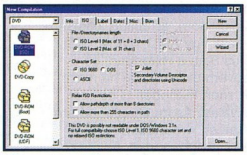
PHILIPS 208K DVD+RW ÍRÓ

Az optikai tárolóeszközök virágkora. Manapság már mindenki számára elérhetővé vált az otthoni, professzionális adatarchiválás, a CD-írás. Már huszonegy-kétezer forintért hozzájuthatunk egy jó minőségű 24x íróhoz, az olcsó írható és újraírható médiáról nem is beszélve (bár az írható lemezek árai az utóbbi időben egy kicsit megugrottak, mostanra már stabilizálódni látszódik a helyzet). A digitális videózás korában azonban ma már nem mindig elég a jó öreg Compact Disc tárolókapacitása; és a DVD filmek elterjedésével lehetőség nyílt a különböző DVD-írók megjelenésére. Első körben a Pioneer által kidolgozott szabvány köré csoportosult gyártók adtak ki DVD-R és DVD-RW írót, mely szabvány azonban még most is igen sok gyermekbetegséggel küzd – ezek főleg a kompatibilitással hozhatóak összefüggésbe. Eme soványa kezdést látva érthető, hogy a CD ősatyja is nekifogott saját szabványa kifejlesztésének, természetesen más gyártókkal karöltve (Yamaha, Sony, Ricoh, Verbatim, Hewlett-Packard), és együtt létrehozták a DVD+RW Alliance-ot, azaz a DVD+RW Szövetséget. A legfőbb cél természetesen a minél szélesebb körű kompatibilitás, és a minél könnyebb használhatóság.

Miért is jó nekünk a DVD+RW? A széleskörű kompatibilitás végett a DVD+RW szabvány úgy került kialakításra, hogy a mai DVD-ROM-ok és asztali DVD lejátszók is képesek legyenek olvasni, mi több, a szövetség mérnökei kidolgozták a valós idejű MPEG2

rögzítés alapjait is, amely azt jelenti, hogy tetszőleges hosszúságú felvétel és a lemez lezárása után azt bármelyik lejátszóban megtekinthessük. A CeBITen végre bemutatták a médium egyszer írható változatát is, ami igen örvendetes tény, hiszen eddig csak újraírható változatban volt forgalomban, ennek viszonylag magas ára (5-6000 Ft) gátat szabhat a szélesebb körben való elterjedésnek. A jelenleg kizárólag 4.7 GB-os DVD+RW nem kompatibilis a DVD-R és DVD-RW szabványnyal, amint azt a két szabvány nevében levő "+" jel is mutatja.

Philips 208K DVD+RW. A Philips írója igen tetszetős dobozban jutott el hozzám, igazodva az utóbbi évek igényes Philips csomagolásokhoz. A dobozban az író mellett megtalálhatjuk a Nero 5.5.3 „személyre szabott" változatát (csak a Philips 208K-val hajlandó együttműködni), a Sonic Solution MyDVD programját, mellyel otthon készíthetünk magunknak DVD-Video lemezeket; továbbá egy 4.7 GB-os DVD+RW lemezt és a szokásos IDE és hangkábeleket. Az író 2.4-szeres sebességgel írja a DVD+RW lemezeket (az egyszeres sebesség a DVD-Video lemezek lejátszásához szükséges 1385 KB/sec), ami azt jelenti, hogy kevesebb, mint 23 perc alatt teleírja a DVD+RW lemezeket. A egyszer írható CD lemezeket 12x-es, míg az újraírható CD-ket 10x-es sebességgel írja tele hasznos adattal. DVD olvasóként 8x-os sebességgel funkcionál, míg CD lemezek esetében ez az érték 32x-es. Nagyon pozitív csalódás, hogy az extragyors CD-olvasókkal ellentétben olvasáskor nem rezonál, és nagyon halkan teszi a dolgát. A meghajtó elején található LED különböző színekkel jelzi, hogy éppen CD avagy DVD lemez van benne. Az otthon felvett videó anyagból készített DVD-t a meghajtók zöme tökéletesen olvasta, ami bizonyíték a szövetség kompatibilitási törekvéseire. A megírt CD lemezek minősége sem hagyott kívánnivalót maga után.



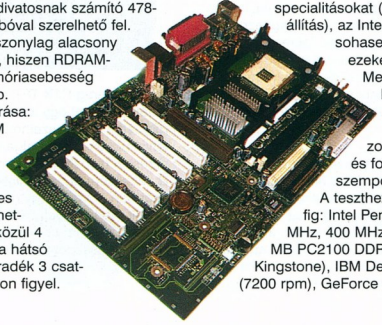
A meghajtó jelenlegi ára (bruttó 170 000 Ft) miatt leginkább kisebb cégeknek, videostúdióknak ajánlott közelebbi szemrevételezésre, de az ár csökkenésével minden bizonnyal egyre több ember számára válik majd érdekessé a Philips ezen kiváló terméke.

(forrás: Multimedia.hu)

Papabear

INTEL D845BG GYORSTESZT

Az Intel az elmúlt évek során alaplapok gyártásában nem nagyon jeleskedett, hiszen termékeik mind teljesítményben, mind felszereltségben rendre elmaradtak a csúcsmodellek mögött. Az elmúlt időszakban ez némiképp megváltozott, hiszen egyre jobb és megbízhatóbb alapokkal szálltak versenybe. Ennek egyik jó példája a 82845-ös chipsetre épülő D845BG jelzésű termék, mely a manapság divatosnak számító 478-as P4 és DDR kombóval szerelhető fel. Ez elsősorban a viszonylag alacsony ár miatt lett kedvelt, hiszen RDRAM-ok esetében a memóriasebesség jó 20%-kal nagyobb.
Az alaplap rövid leírása: socket 478, 2 DIMM hely (max. 2 GB), 1 AGP slot (2x/4x), 6 PCI slot, 1 CNR slot, AC'97-es hangrendszer. A lehetséges 7 USB port közül 4 kivezetés található a hátsó panelen, míg a maradék 3 csatlakozója az alaplapon figyel.



Negatívum, hogy nem támogatja a 2.0-ás USB szabványt, meg kell elégednünk az 1.1-gyel. Amennyiben ez döntő szempont, úgy a fejlettebb D845GBSE lapot válasszuk. Az alaplap fő beállításait természetesen jumperek nélkül tudjuk elvégezni, közvetlenül a BIOS menüből. Itt minden megtalálható, amit az ember manapság elvár, azonban ne keressünk overlock specialitásokat (pl. RAM CL állítás), az Intel valamiért sohasem támogatta ezeket ☺.
Megjegyzendő, hogy mind a három ventilátor monitorozott hőmérséklet és fordulatszám szempontjából.
A teszthez használt konfig: Intel Pentium 4/1600 MHz, 400 MHz QDR FSB, 512 MB PC2100 DDR RAM (CL 2.0, Kingstone), IBM DeskStar HDD (7200 rpm), GeForce 4 MX 440 64MB VGA (detonator 28.32), DirectX 8.1, Windows XP pro. Az eredmények a következők:

SiSoft Sandra 2002 Pro

RAM	
Int buffered iSSE2 bandwith	1991 MB/s (ref. 2070)
Float buffered iSSE2 bandwith	1987 MB/s (ref. 2068)
CPU-Arithmetic	
Drhystone	2995 MIPS (ref. 2950)
Whetstone FPU/iSSE2	834/1934 MFLOPS (ref. 833/1955)
CPU-MultiMedia	
Integer iSSE2	6350 it/s (ref. 6300)
Floating-point iSSE2	7721 it/s (ref. 7700)

A referencia azonos chipset, RAM és CPU felszereltségre vonatkozik. Természetesen egy alaplaptesztből nem lehet összehasonlító eredményeket leszűrni. Az eddig tapasztalatok azonban azt mutatják, hogy a D845BG egy megbízható, stabil alaplap, mely a középkategória felsőbb részében foglal helyet. Nem veszi fel a versenyt az Asus, Soyo és Abit lapok kiterjedt overlock ficsörjeivel, de mindenképpen jó befektetés.

(forrás: Acomp)

Ch00ler

ACOMP KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

Az Intel a Northwood magos processzorok gyártásával egyidejűleg folyamatosan kifuttatja a felhalmozódott, régebbi Willamette magos CPU-kat. A 0.13 mikronos gyártástechnológia és a 300 mm-es waferek (szilíciumszeletek, ezen készülnek a processzorok) használata lehetővé tette az olcsóbb előállítást, ami természetesen együtt járt a processzorok árának nagymértékű csökkenésével is. Idővel a Northwoodok teljesen fel fogják váltani a régebbi P4-eket, ám az Intel még nem nyugdíjazta a Willamette-et sem. A Socket370-be illeszkedő Tualatin alapú PIII-ak és Celeronok elérték technológiai korlátaikat, így az Intel elérkezettnek látta az időt arra, hogy minden, otthoni és irodai használatra fejlesztett CPU-ja egy platformon mozogjon (ez a taktika az AMD-nek nagyon bevált, hiszen ott a Duronok, Athlonok és Athlon XP-k mind a Socket462 foglalatba fekszenek).

Eme elgondolás eredményeként született meg a Pentium4 Celeron, amelyet az Intel belépő szintű otthoni és irodai gépekbe ajánl (azért az irodai alkalmazásokhoz még mindig jobb választásnak tűnik egy teljes értékű P4, hiszen ezek a programok általában eléggé cache-intenzívek). Ehhez illően a világ elsőszámú chipgyártója természetesen alaplapi lapkakészleteket is kínál, ezek közül jelenleg a legolcsóbb az i845GLL. Azonban mielőtt még továbblépnénk, vizsgáljuk meg egy kicsit részletesebben az új Celeront.

Az Intel lényegében a Willamette mag „megfelezésével" hozta létre a család legifjabb tagját, ami azt jelenti, hogy ugyanúgy, mint anno az első Celeronok idején, egyszerűen lecsökkentette az L2 cache méretét a Willamette-ben található 256 KB felére, azaz 128 KB-ra. A core feszültség is maradt a régi, így ne csodálkozzunk, ha ezek a procik ugyanúgy melegszenek majd, mint a régebbi P4-ek. A harmadik említésre méltó dolog, hogy az FSB megmaradt a „régi" 4x100 MHz-en, így ez a processzor is sávszélesség-problémákkal fog küzdeni, hiszen valószínűleg SDR vagy DDR RAM-mal fogják majd párosítani a felhasználók, sőt, ha már van otthon mondjuk 128 MB vagy 256 MB SDRAM-unk, akkor egy megfelelő alaplap birtokában még memóriát sem kell cserélnünk. Ilyen a Mercury VIA chipsetre épülő alaplapja is, amely mind SDR, mind pedig DDR memóriák fogadására is képes. Ez a MoBo volt a lelke annak a komplett konfigurációnak (monitor nélkül), amelyet az ACOMP szakemberei ajánlottak figyelmünkbe.

PCMark2002	Pentium 4 Celeron 1,7 GHz, PC100	Athlon XP 1800+ (1,53GHz), DDR266	Pentium 4 Celeron 1,7 GHz, PC133
CPU score	3460	4821	3510
Memory score	2152	3341	2529
HDD score	702	563	705

A legtöbb embert első ránézésre a már-már hihetetlenül alacsony ár fogja meg, amely nettó 95e forint környékén mozog monitor nélkül, ezért aztán sokan azt gondolhatják, hogy ez egy teljesen lecsupaszított konfiguráció, amelyhez aztán még venni kell majd pár dolgot ahhoz, hogy teljesen használhatóvá váljék. Szerencsére ez egyáltalán nincs így, és ahogy azt a teszt is bebizonyította, ezért az árért cserébe egy jól használható, stabil gépet kapunk, amely kiválóan futtatja napjaink irodai és multimédiás alkalmazásait, és ha már belefáradtunk a munkába, egy kis szórakozástól sem fosztja meg a játszani vágyó felhasználót. Az alaplapon szinte mindent megtalálunk integrált formában: van rajta egy S3 ProSavage AGP-s videovezérlő, amelynek maximum 32 MB memóriát adhatunk, amit a rendszermemóriából választ le, mivel saját RAM-mal nem rendelkezik; AC'97-es, 2 csatornás hangkártyát is a magáénak mondhat, ami biztosan elég lesz a hétköznapi használat során; valamint az internetezni vágyók örömmel nyugtázhatják az integrált 56k-s faxmodem jelenlétét is. A későbbi bővíthetőség lehetőségei ugyan kicsit korlátozottak, mivel az alaplapon az egy AGP 4x és 1 CNR sloton felül mindösszesen két PCI csatolót találunk (ide mondjuk egy jobb hangkártyát, illetve egy hálózati kártyát rakhatunk majd a későbbiekben). Tuning szempontjából ezt a MoBo-t el lehet feledjteni, sem feszültséget, sem órajelet, sem egyéb ilyesmit nem lehet állítani a BIOS-ban, viszont az SDRAM tulajoknak jó hír, hogy az alaplap képes mind PC100-as, mind pedig PC133-as (DDR esetében PC1600/PC2100) modulokkal együttműködni. A gépben levő merevlemez kapacitása 40 GB, és a Maxtor istállójából származik, míg a memóriafoglalatokba 1 db 266 MHz-es (PC2100), 256 MB-os modul került. Ha még nem lenne elég a meglepetésekből, egy Philips DVD meghajtót is találunk a gépben, így még DVD filmeket (és a PC.Games DVD mellékletét is ☺) nézhetünk. A ház az átlagosnál kicsit szélesebb, jó minőségű és jól szerelhető darab, 300 Wattos Acorp táppal felszerelve.

A teszt során megnéztük több játékkal is (Serious Sam 2, Wolfenstein3D, Codename Outbreak), ezek 800*600-as felbontásban, átlagos részletesség mellet teljesen játszhatóak voltak, igaz a Savage memóriabeli hiányosságainak hála, a textúrák el-eltüneddeztek, de ezt a hibát pl. egy 10e forintos GF2MX-el a későbbiekben gyorsan korrigálhatjuk. A videólejátszás is zökkenőmentesnek bizonyult, talán a teljes képernyőre való átváltáskor tapasztaltunk csak egy kis bizonytalanságot (ejnye, ezek a fránya S3 driverek!). Valahol a lapon megtalálhatjátok a MadOnion PCMark2002-vel készült mérések eredményeit, összehasonlításképpen pedig mellékeltem egy XP1800+-os (1,53 GHz) gép pontszámait is.

Összességében igen pozitív kép alakult ki bennünk a gépet illetően, főleg az ár-érték aránya lehet meggyőző azok számára, akik nem akarnak százezreket költeni egy új gépre, de hosszabb távon is biztos befektetést szeretnének.

Papabear & Chilly

PC.GAMES DVD

PONTGYŰJTŐ AKCIÓ!

A DVD-k tokján minden hónapban találhatsz egy pontot, melyekből 6-ot összegyűjtve, az alábbi csodás ajándékok egyike a tied lehet:

póló könnyű viseletű, T alakú pamut darab

varrókészlet na erre varrjál gombot :)

egérpad feliratozott rágcsálóketrec

elemlámpa hogy rávilágítsunk a helyzetre

bögre a buborékos italok számára

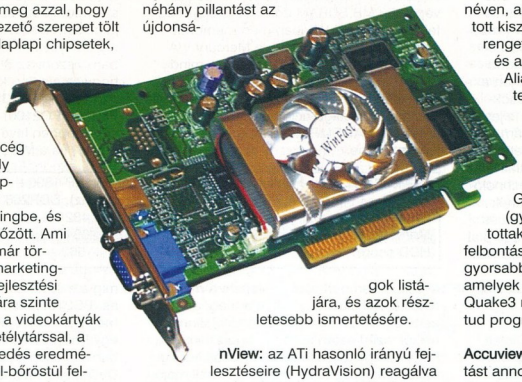
mérőszalag hogy mérhető legyen a különbség :)

GEFORCE4 TITANIUM

Az nVidia az NV1 chip bemutatása (és bukása) óta sikert sikerre halmoz, és manapság már nem elégszik meg azzal, hogy a grafikus vezérlők terén vezető szerepet tölt be, hanem befolyását az alaplapi chipsetek, és egyes források szerint a hangkártyák piacára is ki akarja terjeszteni (lásd nForce és SoundStorm).

A Riva128-cal kezdődött a cég ma is tartó diadalútja, amely az akkoriban még nagy népszerűségnek örvendő 3Dfx Voodoo chipsetével szállt ringbe, és – mondhatni – kiütéssel győzött. Ami ezek után következett, az már történelem: az nVidia kiváló marketingstratégiájának és a gyors fejlesztési ütemnek köszönhetően mára szinte egyeduralomra tettek szert a videokártyák piacán. Az egykori nagy vetélytárssal, a 3dfx-el való hosszú pereskedés eredményeként az nVidia szőröstül-bőröstül felvásárolta a 3D gyorsítók kifejlesztésében úttörő szerepet vállaló, nagy múltú céget; és miután a Matrox Graphics nem tudta (vagy nem akarta?) tartani a lépést az nVidia féléves termékciklusaival, mára egyedül az ATi Technologies maradt az egyetlen számba vehető ellenfél. Őket azonban cseppet sem kell félteni, mert a Radeon GPU kifejlesztése óta félig-meddig képesek tartani a lépést a tajvani céggel, de a meghajtóprogramok fejlesztésében eddig messze elmaradtak az nVidia-tól. A Radeon 8500 megjelenése óta azonban nem számolhattunk be számottevő újdonságról, egészen az NV17 és NV25 kódnevű GPU-k bejelentéséig, melyek köznapi neve GF4 MX és GF4 Titanium lett. Mivel az MX-ről már olvashattatok egy tesztet két számmal ezelőtt, ezért inkább az nVidia jelenlegi zászlóshajójára, a Titanium családra koncentrálunk.

A cég hatalmas összeget fektetett a termék marketingjébe, ami a kevésbé tájékozottabb vásárlók esetében valóban nagyon hatásosnak bizonyult, hiszen olyan funkciókat harangoztak be nagy dirrel-durral, amik már a GF3-ban is jelen voltak, persze jóval fejletlenebb kivitelben, lásd Quad-cache. Félretéve a zsörtölődős hangnemet, a mérnökök javára legyen mondva, sokat optimalizáltak a meglévő funkciók működésén, így aztán a GF4 Ti4600 általában 40-50 %-kal gyorsabb a mai csúcskártyáknál (GF3 Ti500 és ATi Radeon 8500), főleg a nagyobb felbontások alatt, ahol a mérési eredményeken igen jól láthatjuk a 10,4 GB-os sávszélesség és a korai Z-teszt hatékonyságának előnyeit. Mivel a GF4, ha nem is gazdagodott látványos, új funkciókkal, azért elég sok fejlesztésen esett át, vessünk néhány pillantást az újdonsá-



gok listájára, és azok részletesebb ismertetésére.

nView: az ATi hasonló irányú fejlesztéseire (HydraVision) reagálva az nVidia is két, 350 MHz-es RAMDAC-kal fogja szállítani a GeForce4 chipeket, mely elég sok fejlesztésen esett át a GF2 MX óta. A duál RAMDAC-nak hála, valószínűleg minden kártyán találunk majd DVI (Digital Visual Interface) kimenetet, így a lapos monitorok csatlakoztatása sem okozhat majd gondot. A GF4 MX-ben ezenfelül integrált TV enkódert is találunk, ami szükségtelenné teszi a külső gyártók (pl. Conexant) chipjeit, ezáltal csökkentve a költségeket.

LMA II: az ATi Radeonban jelent meg először ehhez hasonló funkció Hyper-Z néven, ami a nem látható pixeleket volt hivatott kiszűrni. Mivel a mai programok a rengeteg textúra, a magas poligonszám és az elterjedőben levő Full Screen Anti-Aliasing (lásd az alábbiakban), azaz teljes képernyős élsimítás miatt hatalmas adatmennyiség áramlik át a GPU és a videokártya memóriája között, ami a magasabb felbontásokban erős sávszélesség-korlátozottságot eredményez. A GF3-ban debütált technológiákon (gyors Z-törlés, Z-culling) sokat finomítottak a fejlesztők, így azonos órajelen és felbontásban a GF4 akár 20 %-kal is gyorsabb lehet az olyan programok alatt, amelyek sávszélesség-korlátoltak (nem, a Quake3 nem tartozik ide, Carmack bátyó tud programozni ☺).

Accuview FSAA: a teljes képernyős élsimítást anno a 3dfx dobta be a köztudatba a Voodoo5 kapcsán, és ez a chip volt az első, amely hardveresen is támogatta ezt a funkciót. Ugyan a GF2-k driverében is be lehetett kapcsolni, de a szoftveres megoldás miatt ez akkora teljesítményvesztességgel járt, hogy egyszerűen nem volt érdemes használni. A GF3 megjelenésével azonban ez is nagy változáson ment keresztül, és ez nem csak a sebesség növekedésében volt tapasztalható, tudniillik az nVidia mérnökei egy új eljárást is kifejlesztettek, a Quincunx

Név	GF4 MX 420	GF4 MX 440	GF4 MX 460	GF4 Ti 4200	GF4 Ti 4400	GF4 Ti 4600
Mag órajel	250 MHz	270 MHz	300 MHz	225 MHz	275 MHz	300 MHz
Memória órajel	166 MHz	200 MHz	275 MHz	250 MHz	275 MHz	325 MHz
Sávszélesség	2,7 GB/s	6,4 GB/s	8,4 GB/s	8 GB/s	8,8 GB/s	10,4 GB/s

anti-aliasingot. Ez kb. ugyanolyan képminőséget produkált, mint a 4x FSAA, azonban a kártya ezt kisebb sebességcsökkenéssel tudta végrehajtani, így kézenfekvő volt a továbbfejlesztése. Az új Accuview módok itt is 2x, 4x és Quincunx nevekre hallgatnak, azonban az új mintaelrendezésnek köszönhetően szebb, gyorsabb és pontosabb anti-aliasingot produkálnak, mint a GF3.

128 MB memória: sokan korainak tartották a 128 MB RAM bevezetését, pedig ha egy kicsit utána számolunk az FSAA memóriaigényének nagyobb felbontások esetében (1280x1024 és 1600x1200), egyből feltűnik, hogy a 64 mega kevés lenne ezekhez a felbontásokhoz (például 1600-as felbontásban már 77 MB kell hozzá).
A memória kapcsán még két jelentősebb újdonsággal találkozhatunk: az egyik a tiny BGA tokozás alkalmazása, ami miatt magasabb órajelek érhetők el; a másik pedig a PC-s memóriáknál már régóta alkalmazott automatikus pre-charge.

Pár szó a tesztkonfigurációról. Maradtam a jól bevált Athlon XP-re épülő összeállításnál, mely processzorcsalád méltán vívta ki sokak elismerését nagyon jó teljesítménye és kedvező ára miatt. Az én gépemben egy 1800+-os változat feküdt (1.53 GHz), de egy kis tuninggal gyönyörűen futott XP 2000+-ként is (1.67 GHz). Az alaplap az egyik legjobb VIA KT266A chipsetes példány, az EPoX 8KHA+ volt, betonstabil működése és kiváló sebessége miatt. Végre processzorhűtőből is sikerült olyan példányt találni, amely a megfelelő teljesítmény mellett csendes is, így a procira a

első ránézésre is hatalmas darabnak tűnt, bár a hűtés maradt az nVidia szerinti ajánlás, a kártya annyira hosszúnak bizonyult, hogy csak hosszas küzdelmek árán sikerült belegyömöszölni az AGP slotba (Chilly átkozódott is miatta ☺). A kártya bundle-ja példás, kapunk hozzá egy teljes verziójú Ballistics-ot, WinDVD-t, driver és techdemo CD-ket, és egyéb nyalánkságokat. A nyers teljesítményadatokat elnézve látszik, hogy az optimalizálások és a magasabb órajelek megtették a hatásukat, a GF4 minden tesztben az ATi csúcskártyája fölé tornyosul, méghozzá jelentős különbséggel. Végre van értelme anti-aliasinget használni a magasabb felbontásokban is (1024 és a felett), mert a GF4 rendszerint olyan gyors a Quincunx FSAA-t használva, mint a GF3 Ti500 anélkül! Példának okáért a Jedi Outcast és a MOHAA is teljesen játszható volt 1280x1024-ben, FSAA-val együtt. Érdekes jelenség, de az FSAA bekapcsolását sokkal nehezebb észrevenni, mint annak hiányát, ez csak akkor derül ki, amikor az ember visszarakja a „régi" kártyáját a gépbe, és valahogy „érdesnek" találja a program grafikáját. A kártya TV kimenete is egész kellemesre sikerült, bár a Radeon videókimenetével azért nem veheti fel a versenyt. A monitoron megjelenített kép minőségén is javítottak egy picit a GF3-hoz képest, de a Radeon itt is biztosan tartja az őt megillető első helyet.

Ati Radeon 8500 64Mb DDR (275/275 MHz) teszteredmények

Athlon XP 2000+	3dmark2001 SE	VulpineGLmark	Quake3 demo 001
1024x768	7708	51 fps	176 fps
1280x1024	6139	34 fps	142 fps
1600x1200	5736	31 fps	110 fps

Pixel Shader 1.3 és Dual Vertex egység: a GF3 család 1.1-es támogatása után a GF4 Ti megkapta az 1.3-at is, azonban az 1.4-et még mindig csak a Radeon2 támogatja. Mint már az egyik előző számunkban

GlobalWin WBK58-II került, ahol az aranysárga bordán egy 3000 rpm-es, 60*60*15 mm-es ventillátor gondoskodott a megfelelő hűtésről. Az 512 MB Samsung PC2100-as RAM-on felül a gépet egy Pioneer DVD

InnoVision GeForce 4 Ti 4400 128 Mb DDR (275/275 MHz) teszteredmények

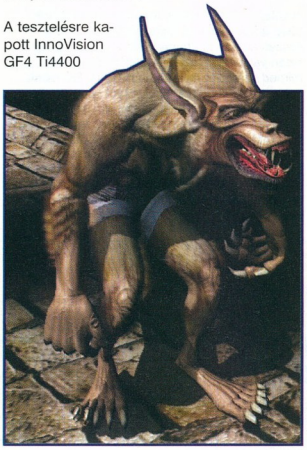
Athlon XP 2000+	3dmark2001 SE	VulpineGLmark	Quake3 demo 001
1024x768	9802	107 fps	183 fps
1280x1024	8058	84 fps	160 fps
1600x1200	6952	31 fps	129 fps

említettem, ez merőben elméleti előny, hiszen a fejlesztők valószínűleg meg fognak állni az 1.1-nél, és az ezt kihasználó programok tömeges megjelenésére is várnunk kell még (azért már léteznek ilyenek, pl. Comanche 4, Morrowind). A két vertex feldolgozó egységnek köszönhetően már szuperskalár architektúrának hála a poligonszám alaposan megnőtt, de az nVidia által megadott 136 millió csak egy elméleti érték – a 48-50 millió azért elérhető, és ez igen tisztességes érték, figyelembe véve az eddigi király Radeon2-t (38 millió).

MX és Titanium: az nVidia most egy egész piacot lefedő termékcsaláddal jelentkezett, így az alacsonyabb árkategóriát megcélzó GF4 MX chipből sajnos kimaradt a DirectX 8.x támogatása, aminek következtében ez jelentősen gátolhatja a DirectX 8-as játékok elterjedését (egyelőre csak az ATiban bízhatunk, aki még mindig 200 dollár alatt tartja csúcskártyájának árát, a 128MB-os Radeon 8500-at, és már nálunk is hozzá lehet jutni olyan Radeon2-es GPU-val szerelt kártyához, amelyet nem a kanadai cég gyárt, és jelentősen olcsóbb az eredeti Radeon 8500-as kártyáknál). A Titanium család pedig minden bizonnyal napjaink leggyorsabb chipjeit tömöríti, melyekkel valószínűleg még jövő ilyenkor is vígan játszogathatunk az akkor aktuális first-person shooterekkel.

olvasó, egy Maxtor DiamondMax 60 GB-os merevlemez és CL SoundBlaster Live! egészítette ki. A gép stabilitása páratlan volt, a teszt alatt nem produkált megmagyarázhatatlan hibákat, fagyásokat, az angol nyelvű Windows XP Professionalnak mindvégig „helyén volt a szíve".

A tesztelésre kapott InnoVision GF4 Ti4400



Konklúzió: a kártya tudása engem meggyőzött, egyedül az árával akadnak kisebb gondjaim, mert bár jóval olcsóbb a hasonló kiépítettségű márkásabb (Asus, MSI, Leadtek) társainál, azért a közel 90e forintos bruttó végösszeget nem sok ember lesz hajlandó kiadni érte. A jóval barátibb árcédulával ellátott Radeon 8500, bár nem olyan gyors, mint a GF4 Ti chipek, azért van benne elég szufla a jövőben megjelenő FPS-ek futtatására (UT 2003, Doom 3), így ez is időtálló befektetésnek bizonyulhat, ha nem ragaszkodunk az FSAA használatához. A jövőben pedig minden bizonnyal érdekes átalakulásnak leszünk szemtanúi videokártya fronton, hiszen a Parhelia 512-vel a Martox Graphics is visszatér a nagyok közé, a nyár végén pedig jönnek majd az nVidia és az Ati új fejlesztései is.

Papabear

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Üdv mindenkinek, akik tanácstalanságukban, vagy csak úgy a tanácsadó rovatot választották, és azoknak is, akik meg nem! Ebben a kellemes szaharai klímában biztosan mindenki szívesen ül a számítógépe előtt, s nem a vizek közelében hajtja a lányokat. Nekem ma már volt közöm vízhez, sikeresen megfürödtünk az egyetem melletti szökőkútban, kockáztatva ezzel testi épségünket (gondolok itt a lelkes biztonsági őrseregre és nem feltétlenül a szép számú halott halra)... Na nézzük csak, mi mindent küldtetek e hónapban.

Sziasztok !

Gratulálok Nektek, amiért ilyen fantasztikus kalandjátékkal – time machine – örvendeztettétek meg a pc.games (dvd-s) olvasóit. A játék nagyon tetszik, bár még eléggé az elején vagyok. Nagyon szeretem a kalandjátékokat – különösen olyanokat, mint az Időgép. Remélem , hogy ezután is felkerül néha hasonló kaliberű szinkronizált teljes kalandjáték az ajándék cd-re.(mondjuk valamilyen középkorban játszódó) Sajnos nemrég óta van számítógépem – és a pc.gamest sem régóta vásárolom – (de nagyon profi az újság) ezért sok az újságotokban olvasott kalandjátékkal kapcsolatban szeretnék Tőletek kérdezni.
Mikor jelennek meg az alábbi programok, és mennyibe kerülnek majd?

Shaman, Morrowind, Syberia

Előre is köszönöm a választ.

Sziasztok
Krisz

**Szia Krisz! Először is gratula a géphez, leld benne sok örömed, meg persze a pc.gamesben is!
A Time Machine nekem is nagyon tetszett, igyekszi fogunk, hogy hasonló játékokat tegyünk fel a DVD-re és a CD-re. Shaman/Morrowind/Syberia ügyben kiokosodtam, olvasd most Te is az infót. Mindhárom játék a Time Machine-hoz lesz hasonló. A Shaman majd csak valamikor 2003-ban fog megjelenni, még kiadója sincs. A Morrowind már megjelent és micsoda szerencse, pont ebben a PC.GAMES-ben olvashatsz róla. A Syberia-ra sem kell már sokat várni, kb. 1 hónap múlva a boltokban lesz, ha minden igaz. Az új programok ára kb. 10-12e (tudod, divatosan 9999 és 11999) forintka között szokott lenni, ezen belül boltja válogatja, de nincs nagy különbség.**

Hello!

Nagyon jó az újság. Én eddig egy másik PC-s újságot vásároltam / vásárolok és mostmár a pc.games-t is. Az ára az újságnak fantasztikusan jó. És ez borzasztóan nagy dolog. Jah a ti áratok lenne Lfogadhato a magyar piacon (az olcsóbb fajtáról beszélek, nem a DVD-sről) Az újság dizájnja + tartalma nagyon jó. Bejövős. 1 hibát vettem észre vagyis nem hiba de hiányosság: sehol sem tüntetitek fel, hogy mikor jelenik meg az új újság. (se a lapban se a weboldalon). Lécci válaszoljatok mikor jelenik meg?

isti1987 voltam vagyok leszek: szeressetek!!!

Na! Rágalom! Rágalom! Benne van az újságban a következő megjelenés dátuma, mindig a tartalomjegyzék fölött van, tessék csak megnézni! De kőszi, hogy tetszünk, hálából, ha bármi eladó, veszek tőled. Amúgy szép neved van, olyan future az egész. Ja, és szeretünk!

Kedves Sir Thelen!

Ez a második levelem a PC.Gameshez, az elsőre ba**tatok válaszolni. Nem baj, lehet, hogy rossz címre írtam a levelet. Nos lenne pár javaslatom az újsághoz. Olvastam az e havi PC.Gamest és ezen kívül kezembe került a +%"+!+"-t is. A !+%!+% egyrészt több oldalas, ti még a 100 oldalt se érintek el. Másrészt a +!!+"% sokkal több a megjelent játékleírás, játékteszt. Összeszámoltam ebben a lapszámotokban 16 db játékbemutató található, míg az előzetesek száma 14. Ez a '!+"%!+!+ 18 játékbemutató 8 előzetes és 1 bétateszt. A hardverrovatban alig vannak tesztek. A mostani számban csak egy tápot, és két hangszórót teszteltetek, és ezekről is csak néhány mondatot írtatok. Megint össze kell, hogy vesselek titeket ez ügyben a +"!%!+% (lassan a PC.Games Vs. +"!%!-+% címet lehet adni a levélnek). Nos náluk ebben a számban volt házteszt, videokártya teszt pl: 16 videokártyát teszteltek részletesen.
A levelezés rovat rendkívül rövid. A '"+'!+" pl. 6 oldalon foglalkozik olvasói levelekkel. De ennyi kritika ellenére is jó véleménnyel vagyok a lapotokról. Megvettem mind a nyolcat. Most éri meg igazán megvenni a lapotokat, hiszen mindössze 800 Ft-ért Cd-t is adtok hozzá. Pl. most sem értem hogyan tudtátok belerakni az előző számba a Traffic Giant magyar verzióját. És ezért mindössze 796 Ft-ot kértetek. Máshol meg ez a játék 5000-be kerül. Ezért külön gratulálok nektek. A lap elején a különféle témákkal (játéktörténelem, hálójátékok, windowsok stb.) foglalkozó cikkek nagyon érdekesek, színvonalasak. A kategóriákba sorolás egyedülálló a piacon.

Üdvözlettel:

Kertész József

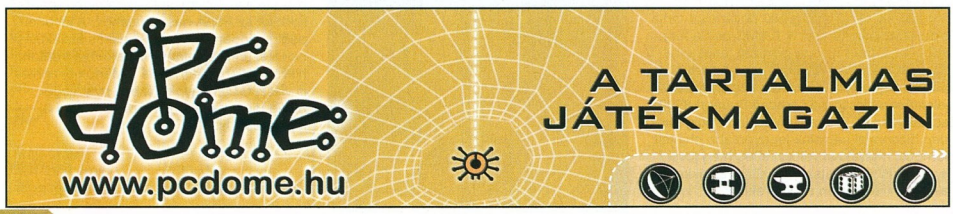
**Itt valami tévedés lehet, mert mi nem kaptunk tőled első levelet, de biztos valahol a dróton veszett el, ha még megvan és elküldöd, akkor aztán válaszolok rá örömmel, csak legyen türelmed számolgatni a bötűket. Egyet ígérhetek, soha, de soha nem kerülök olyan kapcsolatba a levelekkel, amit írtál. A munkát nem szabad összekeverni a szórakozással. Nem tudom mikori PC.GAMES-t hasonlítottál össze a +!"%%!+-val, de a 6. számtól 100 oldalasak vagyunk. Összeszámoltam, amit írtál, és még így is 30-27 a mi javunkra. Azért van annyi bemutató és béta, mert így hamarabb kaphattok infót egy készülő játékról. Eddig nem volt panasz az arányra, persze, ha sokaknak nem fog tetszeni, átgondoljuk a dolgot. A hardware-rovatról annyit, hogy már csak a hossza miatt sem férne bele 16-18-féle videokártya, hangkártya meg mindenféle teszt. Itt leginkább csak az általunk ajánlott eszközök fognak szerepelni, tehát azért, hogy lehúzzunk egy terméket, nem fogjuk rá pazarolni az oldalakat. Nagyon boldoggá teszel, hogy kedvedre tettünk a TG-vel, remélem a mostani CD-mellékleten szereplő Time Machine is meglepetést okozott.
Lehet, hogy a jövőben is próbálkozunk hasonló kis örömszerzéssel.**

**A múlt hónapban felvetett kérdés, mármint az, hogy ki, milyen extrém helyzetben olvassa a PC.GAMES-t, jól megmozgatta a kezeteket. Ne tudjátok meg, hogy az utca milyen veszélyes tud lenni egy lapmegjelenéskor. A legtöbben ugyanis olyanok írtak, akik vezetés közben sandítanak bele-bele az újságba. Aztán volt egy lelkes őstermelő, aki a tudományos módszert (mely szerint a tehénhez beszélni kell, úgy több tejet ad) alkalmazva, a PC.GAMES cikkeit olvasta a tehénkének. Ezek után nem csodálom, hogy egyes jó szándékú szarvasmarhák tv-reklámokban segítenek bajbajutott embereken, vagy pedig a boldoggá tett kis tehén a fa tetején lóbálja a lábát. Ebben a tehénfejési módszerben kételkedem kicsit, vagyis csak kételkedtem, mivel az utóbbi napokban több TSZ-ből rendelték meg a magazint. Mi persze jó hazafiként részt akarunk venni a mezőgazdaság fellendítésében, ezért szerény személyem már küldött is egy példányt a Földművelődési Minisztériumba, tanulmányozásra. Ki tudja, talán még T. J. (na nem a Hooker) is hálás lesz érte. Végül pedig gyógyulást kívánok annak a srácnak, aki, miközben a lábát műtötték, a PC.GAMES-t olvasta.
Ezúton köszönjük a 3347962-es márianosztrai elítéltnek azt, hogy rabtársai és a fegyőrök körében népszerűsítette lapunkat, kérésére pedig annyit, hogy nem és nem fogunk kenyérbe sütött ráspolyt küldeni!!**

**Zárszóként pedig egy kis közérdekű: nagyon sok olvasónk igényelte egy hardware – játék segélyvonal kialakítását. Örömmel jelenthetem, hogy a jövő hónaptól új rovatot indítunk, ahol válaszolunk azoknak, akiknek valamilyen kérdésük van hardware ügyben, vagy megakadtak egy játékban. A segítségre szorulók nem csak e-mailt, papírlevelet, hanem sms-t is írhatnak nekünk, a 30/477-83-54 számra. Egy másik fontos dolog pedig az, hogy ugyanerre az sms számra írhattok a Celeron, szex, gyengédség rovatba is.
Ne hagyjátok ki a lehetőséget, minden témában várjuk az sms üzeneteiteket!!**

Ennyi lenne mára, mindenkinek további kellemes fülledt napokat kívánok, meg persze jó nyaralást, sok rosszalkodást, és ami belefér. Sziasztok!

Sir Thelen



HU-MOR-ZSÁK

HU-MOR-ZSÁK

Új rovatunkkal oldani kívánjuk a komoly hangulatot, olyan írásokkal és egyebekkel találkozhattok itt, melyek alkalmasak egy kis könyyed kikapcsolódásra.
A rovat teljesen nyitott, várjuk a ti általatok gyűjtött poénos, vagy éppen elgondolkodtató dolgokat a **humorzsak@pc.games.hu** címre. A hónap legjobbja pedig értékes díjban részesül. Következzen tehát az e havi eszencia.

Darwin-díj

Néhány pihent agyú fickó nyolc éve megalapította a Charles Darwin-díjat. Ezt kizárólag posztumusz ítélik oda azoknak a legkülönbözőbb módon elhalálozott nyomorultaknak, akik utolsó cselekedetükkel igazolták Darwin evolúciós elméletét, amely szerint az ember igenis a majomtól származik, ugyanakkor nagy jót cselekedtek, hogy halálukkal megszűnt génállományuk terjedésének lehetősége.
Az első nyertesnek 1994-ben ítélték oda a díjat: egy amerikai férfi kapta, aki egy pohár ingyen szóda reményében addig rángatta a Coca-Cola automatát, míg az végül ráborult, és agyonütötte.
Az 1995-ös győztes igazán vállalkozó kedvű férfiú lehetett, nyugodjék békében. A sebesség volt a mániája, ezért beszerzett egy gyorsítórakétát, ami a Jumbo Jetek felszállását segíti, ráerősítette az autójára, és a nevadai sivatagban kipróbálta.
A halála előtti pillanatokban valószínűleg ráébredt, hogy a rakétát csak bekapcsolni lehet, ki már nem, emiatt aztán körülbelül 480 kilométeres sebességgel szétkenődött a Sziklás-hegység oldalán...
Az 1996-os Darwin díjra tíz-egynéhányan pályázhattak, s a nemzetközi Net-zsűri döntött végül a győztesről. Elsőként azonban érdemes megemlítenünk valamennyi jelöltet. Esélyei indulhatott a versenyen az a férfi, aki exbarátnője kocsijának ablakát be akarta törni pisztolyával, ám közben elsült a fegyver és agyonlőtte magát. Honfitársa viszont úgy kívánta megszerelni furcsa hangokat adó mezőgazdasági munkagépét, hogy befeküdt alá és megkérte a barátját, induljon el vele. Holttestét igen nehéz volt azonosítani.
Az a torontói férfi pedig, aki 23. emeleti lakásának erkélyén akarta a kihelyezett madáretetőt megtisztítani, könnyen felismerhető volt a kezében szorongatott madáreledelről. Más kérdés, hogy a fejéből nem sok maradt, de talán nem kerekes székre kellett volna felállnia az erkélyen.
Hasonló módon járt az az ügyvéd, aki egy irodaház 24. emeletén a hozzá beosztott joghallgatóknak kívánta demonstrálni a panorámás üvegablak törésbiztonságát – amiért a készítők garanciát vállalnak – és ezért teljes lendülettel nekirohant. Zuhanás közben valószínűleg megfogadta magában, hogy soha többet nem hisz egyetlen mesterembernek sem…
Ilyen eset Magyarországon valószínűleg nem fordulhatna elő. Nem csak azért, mert nincsenek ennyire magas épületek, hanem mert aki egyszer is építkezett, az biztos, hogy a kőművest küldi fel először a lépcsőn, a gázossal gyújtatja be a kazánt, az asztalost fekteti a galériára, vagy az üvegest kéri fel a demonstrációra.
Egy kis egyiptomi faluban egyszerre hatan pályázhattak a megtisztelő címre. Az ebédre szánt csirke bemenekült a kútba, ezért a 18 éves fiú utána mászott. Csakhogy nem tudott úszni, ezért előbb egymás után három testvére, majd két szomszéd indult segítségére. A mentők később csak nagy nehézségek árán emelték ki a hat holttestet és a csirkét, amely azonban túlélte a viszontagságokat.
Diétázni veszélyes dolog, könnyen végzetessé válhat. De a Darwin-díjra jelölt bloomburgi férfi önként fogta magát diétára: módszere szerint csak babot és káposztát fogyasztott. Ez még nem lett volna baj, de egy kétszer két méteres helyiségben aludt, és éjszakára magára csukta az ablakot. Reggelre gázmérgezésben meghalt.
Két gyilkos is jelöltként szerepel a listán. Mindkettőjüket villamosszékbe küldték, ám végül kegyelemből életfogytiglant kaptak. Hiába, végzetük utolérte őket: az egyik a tévét próbálta megjavítani a cellában a fém vécécsészén ülve, a másik házilag barkácsolt fejhallgatót, de mindketten halálos áramütést szenvedtek.
Ugyancsak így járt az a horgász, aki egy drót segítségével áramot vezetett a horgásztóba, hogy halakat fogjon, ám megcsúszott a parton és beleesett a vízbe. A többi pecás alaposan meglepődött, mikor a holtteste fennakadt a horgukon.
Komoly esélyes volt a Darwin-díjra az a St. Louise-i bolti tolvaj, aki úgy akart kolbászt lopni egy boltból, hogy egy darabban ledugta a torkába. Kihúzina azonban már nem sikerült, és mire a mentősöknek sikerült eltávolítaniuk a csaknem húszcentis kolbászt a torkából, már késő volt.
Az állatvédők bizonyára kárörvendően hallják annak a kaliforniai vadásznak az esetét, aki lelőtte a felette lévő sziklán álló szarvast. Az pedig pont ráesett és agyonütötte, bosszút állva „gyilkosán".
És egy eset Texasból: helyi hajléktalanok rézkábeleket akartak lopni, ami úgy tűnik, odakint is bevett szokás. Ám ezúttal a feszültség alatt lévő vezetéket szemelték ki maguknak, s ennek végzetes következményei lettek.
Nos, mint azt láthatjuk, jelöltek vannak bőven. A Darwin-díjat végül is egy petárdás férfi nyerte meg, aki úgy szerette volna megtréfálni barátait egy házibulin, hogy a szájába vette a petárdát – ami annak rendje és módja szerint fel is robbant, nem sokat hagyva a szerencsétlen fickó fejéből.

A Világ leghaszontalanabb TÉNYei!!

– Általában az emberek jobban félnek a pókoktól, mint a haláltól.
– 1932 telén olyan hideg volt, hogy a Niagara-vízesés teljesen befagyott.
– Az embernek nagyobb esélye van arra, hogy egy pezsgősdugó ölje meg, mint egy kígyó.
– A jobbkezes emberek átlagosan kilenc évvel élnek tovább, mint a balkezesek.
– A krokodil nem tudja kinyújtani a nyelvét.
– A jegesmedvék balkezesek.
– A svábbogár még kilenc napig él a feje nélkül, mielőtt elpusztulna.
– Egy átlagos tábla csokoládéba legalább nyolc bogár lába van beleöntve.
– A világ legrövidebb háborúját Zanzibár és Anglia vívta. Zanzibár 38 perc múltán kapitulált.
– Az átlagember élete során 8 pókot eszik meg álmában.
– A Donald kacsás képregények be voltak tiltva Finnországban, mert a kacsán nem volt nadrág.
– Ha aranyhalat tartunk egy sötét szobában, fehérre változik.
– A nők kétszer annyit pislognak, mint a férfiak.
– A születésnapunkat átlagosan 9 millió társunkkal együtt ünnepeljük szerte a világon.
– Még nem volt az Egyesült Államoknak „egyke" elnöke.
– A Skydome-ban (Toronto) lévő McDonalds az egyetlen a világon, ahol hot-dogot is árulnak.
– Einstein szinte sohasem volt képes hibátlanul kitölteni az adóbevallását.
– Amerikában a legtöbb rablás a hotelekben az első és a hetedik emelet között történik. (A tűzlétra általában csak a hatodik emeletig ér.)
– Évente 3000 marhára van szükség ahhoz, hogy az NFL liga bőrruházatát elkészítsék.
– A társkereső hirdetéseket feladók 35%-a már házas.
– A tehenet felfelé lehet vezetni egy lépcsőn, de lefelé nem!
– Az orosz adóbevételek 10%-a a vodka eladásából folyik be.
– A Western Union által annak idején bevezetett „The quick brown fox jumps ov… telex-tesztszöveg felhasználja a… den betűjét.
– A kacsa hápogása nem visszh… nem tudja, miért.
– 111.111.111x111.111.111= 2.3…
– Egy csiga akár 3 évig is képes e… nem vesz élelmet magához.

– Tommy Lee Jones, a színész és Al Gore, az amerikai alelnök a Harvard Egyetemen szobatársak voltak.
– A koalamedvék ujjlenyomatai annyira hasonlítanak az emberére, hogy egy bűnügy helyszínén igencsak össze tudnák zavarni a nyomrögzítőket.
– Az angol „SWIMS" (úszik) szó 180 fokkal elfordítva is ugyanúgy olvasható.
– Egy komoly vulkánkitörésnél a forró láva akár 40 km (!) magasra is képes feljutni.
– A legutóbbi számítások szerint az USA-ban 19355 város található.
– Angliában és Wales-ben legalább 800 ezer ember viseli a Smith (Kovács) nevet. Ez azt jelenti, hogy minden 61. ember Smith.
– Kentucky államban jó néhány olyan település található, melyeknek neve 2 betűből áll: Ed, Ep, Or, Oz és Uz.
– A tehenek naponta annyi vizet isznak meg, amivel majdnem meg lehetne tölteni egy fürdőkádat.
– Ha egy órán keresztül verjük a fejünket a falba, az 150 kalória veszteség.

Kedvenc vicceink:

Kohn alkudozik a bazárban egy feszületre:
– Mibe kerül ez a kereszt?
– Ötszáz forintba.
– Hmm, drágállom. És mibe kerülne artista nélkül?

A Szőke Nő kérdezi a barátját:
– Drágám, Te láttad ezt a filmet?
– Nem, kedvesem, nem.
– Hanem?

Szőke Nő megy az utcán, megszólal a mobiltelefonja, mire beleszól:
– Jaj, drágám, honnan tudtad, hogy itt vagyok?

Nyuszika szotyizik az erdőszélen, arra megy a kígyó.
– Kígyó, kérsz egy marék szotyit?
– Nyuszika, most jó bunkózni?

– Valami sérti a lábamat. – sántikál a székely.
– Tán kavics – mondja a komája
Lehúzza a székely a csizmáját, nézegeti, rázogatja, de a kavicsot nem leli.
Mire a komája:
– Biztosan a másikban van.

– Mi az: kicsi, piros-sárga és nagyon-nagyon veszélyes?
– ??
– Kiskacsa root-jogokkal...

Rémült női hang hívja fel a tűzoltóságot:
– Azonnal jöjjenek, mert ég a házam!!!
– Rendben, hol?
– Hát itt az előszobában, meg már a konyhában is.
– Igen, asszonyom, de hogy jutunk el oda?
– Miért, az a nagy piros autójuk már nincs meg?

János bácsi kapál a kertben. Egyszer csak vet egy hátra triplaszaltót. Az épp ott járó cirkuszigazgató odamegy hozzá, és azt mondja:
– János bácsi, ha vet meg egy ilyen szaltót, leszerződtetem a cirkuszhoz.
– Fiam, nincs az a szerződés, amelyikért még egyszer tökönvágom magam a kapanyéllel.

És végezetül következzen egy-két remek link, mely jópofa dolgokat, apró játékokat takar:
http://www.seethru.co.uk/zine/south_coast/week13/images/copter.swf
http://www.channel4.com/gayometer
here.com/justme/nose.html
me.hu/haxx/hacked.jpg

Tel.: 46
Web: w
Email: in
Postai u

gy a takarítónő az őrület határát
meg eltemették csórikámat!"
1410 Bp

KRÓNIKA - 2002 MÁJUS

2002. május 1. - A Simon & Schuster készíti a Real War folytatását, Real War Rogue States néven. A CDV a Neocron nevű MMORPG-t jelenti be. Megjelenik a Cricket 2002 (EA), a Sudden Strike 2 (CDV) és a TOCA Race Driver (Codemasters) játszható demója. A NovaLogic felfüggeszti a Necrocide: The Dead Must Die fejlesztését, míg a Strategy First ugyanezt teszi a Zero-G Marines-el.

2002. május 2. - A Take 2 bejelenti a Stronghold: Crusaders, míg az Infogrames a Civilization III kiegészítőjének a készítését. Kijön a Stealth Combat (DreamCatcher) játszható demó. Az Infogrames bejelenti a Le Mans 24 Hours PC-s verziójának készítését. Boltokba kerül a Strategy First féle Kohan: Special Awards Edition.

2002. május 3. - A Microsoft 30 napos próbaverziót ad ki az Asheron's Call-ból. A Got Game Entertainment bejelenti a Tsunami 2265-t.

2002. május 5. - Frissített demó jelenik meg a Zanzarah-ból (THQ).

2002. május 6. - A Faultline bejelenti a Crown of the Emperor készítését. Megjelenik az Arthur's Knights II: The Secret of Merlin. A Sony megkezdi a következő Playstation építését, melyet 2005-ben dob majd piacra.

2002. május 7. - Kiadják az X-Plane v6.14 (Laminar) demóját. A VR1 Entertainment cáfolja a Lost Continents MMORPG fejlesztésének leállítását. Megjelenik a Jedi Knight II: Jedi Outcast (Activision) v1.03-as, a Spider-Man: the Movie (Activision) v1.1-es, és az IL-2 Strurmovik (Ubi Soft) v1.0.4b2-es javítása. Boltokban a Muscle Car II: American Spirit és a Combat Medic: Special Operations.

2002. május 8. - A THQ szerződést kőt a Pixar Films-el a következő három film számítógépes játékjogaira. Boltokban a Die Hard: Nakatomi Plaza. Az Infogrames bejelenti a Dirt Track Racing 2-t, a THQ pedig a Matchbox Cross Town Heroes-t.

2002. május 9. - A LucasArts bejelenti az Indy játékot, az Indiana Jones and the Emperor's Tomb-ot. Kijön az F1 2002 (EA) demója. Az EA bemutatja a James Bond 007: NightFire-t, míg a Matrix Games a Decisive Battles of World War II: Korsun Pocket-t jelenti be. Megjelenik a Die Hard: Nakatomi Plaza (Vivendi) v1.01, és a Global Operations (EA) v2.0 patch. Aranylemezen a Duke Nukem: Manhattan Project.

2002. május 10. - Egy addig még sosem látott pályával megjelenik a Jedi Knight II: Jedi Outcast (Activision) demója. Szintén megjelenik a Mobile Forces (Rage) és a Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision) demó is. Aranylemezen a Sum of All Fears. A THQ bejelenti a Hot Wheels Bash Arena-t, az Infogrames pedig a Deer Hunter 2003-at.

2002. május 12. - Megjelenik a Tiger Woods PGA Tour 2002 (EA) demó.

2002. május 13. - A ValuSoft kiadja az Elite Forces - Navy SEALS-t. Kijön a RoX (Safrosoft) demó. A Microsoft kiadja a Dungeon Siege szerkesztőt. Aranylemezen a Mobile Forces.

2002. május 14. - A Matrox bejelenti új, Parhelia-512 nevű grafikus chipjét. Aranylemezen a The Watchmaker.

2002. május 15. - Megjelenik a Team Factor (Singularity) v1.4-es, legújabb demó, és a Serious Sam: The Second Encounter (Take 2) v1.07 patch. A Microsoft 199.99 dollárra csökkenti az Xbox árát!

2002. május 16. - A Sierra bejelenti az Empire Earth: The Art of Conquest kiegészítőt. A Disney bejelenti, hogy készülő Tron 2.0 játéka kapcsán kivisz az E3-ra Syd Mead-et, a film art directorát. Aranylemezen a Legion. Az iGames bejelenti a Savage-t. Az Infogrames linceszeli a Total Annihilation-t. A Ubi Soft égisze alatt, Project BG&E néven készül Michel Ancel (Rayman alkotója) új játéka. Az Irrational kiadja a Freedom Force Editor-t, a Codemasters pedig megszerzi az Indy 500 játékjogokat. A Codemasters ősztre halasztja az IGI 2-t. A Mythic Entertainment készíti a Dark Age of Camelot: Shrouded Isles kiegészítőt.

2002. május 17. - Frissül az X-Plane (Laminar) demója, ezúttal 6.15 a verziószám. Megjelenik a The Sum of All Fears (Ubi Soft) demója is. Boltokban a Duke Nukem: Manhattan Project. Az Activision megszerzi az XXX játékjogait.

2002. május 18. - Kijön az Operation Blockade (Infogrames) demója. Megjelenik a Delta Force: Land Warrior (NovaLogic) v1.00.37 javítás.

2002. május 20. - Megjelenik a Halloween (Jadeware), a Strategic Commander - European Theater (Battlefront) és az X-Plane (Laminar) legújabb (v6.16) demó. Kijön az Earth 2150: Lost Souls v1.1, és a Kingdom Under Fire (Phantagram) v1.205 patch. Boltokban a Grand Theft Auto 3. 2003 májusában jelenik meg az Infogrames féle Enter the Matrix. Az EA bejelenti a Freedom: Battle for Liberty Island-et, a TNT pedig a Witchblade: The Game-et. A Davilex Knight Rider játékot készít. Kipróbálható a Project Entropia. Magyarországon is játszódik az IL2-Sturmovik: The Forgotten Battles kiegészítő (Ubi Soft).

2002. május 21. - A Black Isle készíti a Lionheart RPG-t, a LucasArst pedig a Full Throttle folytatását! A G2 valódi pilótákat alkalmaz tanácsadóként az új Falcon játék, a Falcon: Operation Infinite Resolve készítésénél. A Columbia Deus Ex filmet készít. Új Vivendi Universal Games weboldal nyílik. Az Amerikai Hadsereg licenszeli az Unreal engine-t egy ingyenes játék készítéséhez. A Take 2 bejelenti a Grand Theft Auto: Vice City-t.

2002. május 22. - Megkezdődik a 2002-es E3 kiállítás (E3-al kapcsolatos hírek: 6-21 oldal)

2002. május 23. - Megjelenik a Soldier of Fortune II (Activision) demója és a Return to Castle Wolfenstein (Activision) v1.32-es, valamint a Dungeon Siege (Microsoft) v1.09b patch.

2002. május 24. - Megjelenik a The I of the Dragon (Primal Software) és az Industry Giant II (JoWooD) demója. Befejeződik az E3.

2002. május 27. - Frissül a The I of the Dragon demó, és a Europa Universalis II (Paradox) v1.05 patch.

2002. május 28. - Megjelenik a Michael Schumacher Racing World Kart 2002 (JoWooD) demója.

2002. május 29. - Boltokban a Sum of All Fears.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (MÁJUS - JÚNIUS)

Army Men : RTS	3DO	-	5/20/02
Action Man Artic Adventure	Infogrames	10990	6/15/02
Britney Spears: The Game	THQ	-	5/31/02
Bugs'n'Taz Favourite Heroes	Infogrames	7990	6/19/02
Car Tycoon	JoWooD	10990	5/6/02
Cargo Manager	JoWooD	-	6/1/02
Cart 2002	JoWooD	-	6/7/02
Cold Zero - The Last Stand	JoWooD	-	6/8/02
Desert Storm	SCI	-	5/31/02
Etherlords (szinkronizált)	JoWooD	-	5/20/02
Far West	JoWooD	-	6/15/02
Heroes of Might and Magic IV (szinkronizált)	3DO	10990	5/20/02
Natural Resistance	JoWooD	-	6/22/02
Patrician 2	Infogrames	-	6/1/02
Pearl Harbor 60th Anniversary Edition	Infogrames	-	6/5/02
Soldier of Fortune 2	Activision	12000-13000	5/31/02
SWGB - Clone Campaigns	LucasArts	-	5/31/02
The Soccer Manager	JoWooD	-	6/7/02
Tintin Destination Adventure	Infogrames	10990	6/9/02
Tonka Monster Truck	Infogrames	-	6/29/02
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	-	5/10/02

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (MÁJUS - JÚNIUS)

Grunch	EVM	1990	5/30/02

NYEREMÉNYJÁTÉKOK SORSOLÁSA (2002/5-ÖS SZÁM):

Tony Hawk 3 nyereményjáték:
Vicznger István - Budapest

Kvízió nyereményjáték:
Eicübel Szilárd - Abasár
Kelemen Zoltán - Eger
Tóth Róbert - Debrecen

Warcommander nyereményjáték:
Magda Gábor - Pécs
Zsoldos Zoltán - Mosonmagyaróvár

A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeket postai úton küldjük!

AKCIÓ
Rainbow Six - Raven Shield
- http://www.raven-shield.com/
(videok, háttérképek, artwork)
FarScape
- http://www.3dgamers.com/dl/games/farscape/far.zip.html
(video, képernyővédők)
The Sum of All Fears
- http://www.ubisoft.de/bv/news/meldungen/2002-05-17-7473/
- http://sumofallfears.ubi.com/
(demó, video)
Grand Theft Auto 3
- http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/
(video, zenék)
Duke Nukem: Manhattan Project
- http://www.dukenukemmp.com/multimedia.htm
(video, háttérképek)
Tactical Ops: Assault on Terror
- http://us.infogrames.com/games/tacops_pc_action/
(video, patch)

STRARÉGIA
Project Earth
- http://www.dreamcatchergames.com/projectearth/
(Demo, Háttérképek)

Space Empires IV
- http://www.shrapnelgames.com/malfador/seivgold/
(Demo)
Sudden Strike 2
- http://www.suddenstrike2.de/
(Demo, zenék)

RPG/KALAND
Astonia 3
- http://www.astonia.com/
(Kliens, képek, manual)
Tony Tough
- http://www.gotgameentertainment.com/tonytough/
(Képek, FAQ)
The Elder Scrolls III
- http://www.elderscrolls.com/
(Kódex, képek, videók, kiegészítők)

SZIMULÁTOR
V8 Challenge
- http://www.v8challenge.com/
(Képek, háttérképek, képernyővédők, force feedback kiegészítők)

SPORT
Roland Garros 2002
- http://www.wanadoo-edition.com/uk/menu.htm
(videok, demo, háttérképek)

PC CD-ROM

Teletubbies

Kedvenc Játékok Magyarul

Teletubbyk, mesevilág, Izgalom és kaland vár Rád!

Ha egy kicsit Ön is lazítana...

Bújócska

Gurulás

Tornázás

Játék

Tubby puding készítés

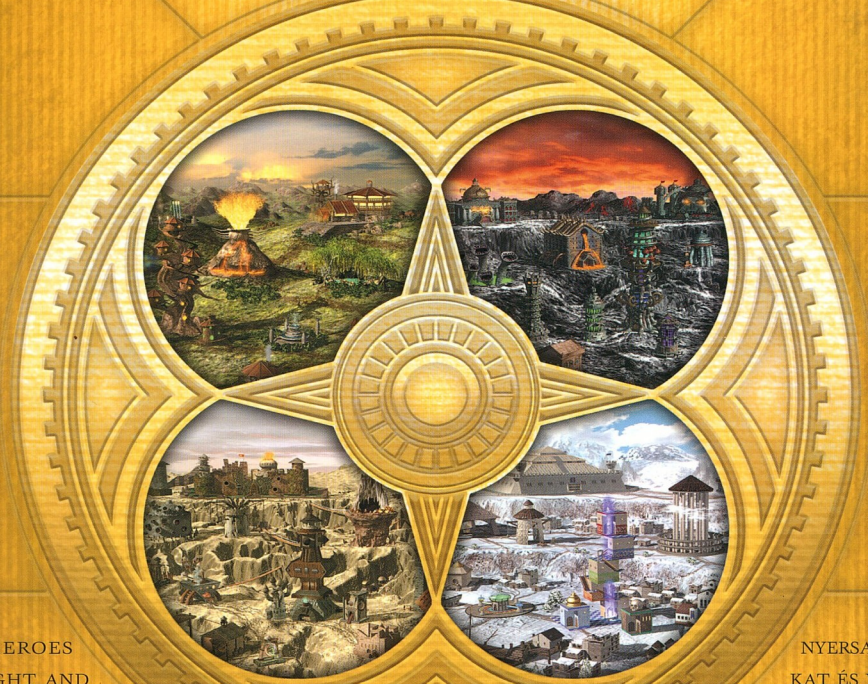
Megrendelhető:
www.automex.hu
Információk: www.automex.hu,
vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu,
Email: info@automex.hu
Postai utánvét:
1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

©1996 Teletubbies karakterek és logó a Ragdoll Productions (UK) Ltd. védjegye.

© BBC Worldwide Ltd., 1999.
©1996 BBC.
A BBC logó a British Broadcasting Corp. védjegye.

HEROES™ IV
of MIGHT AND MAGIC®

EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE



A HEROES OF MIGHT AND MAGIC® IV A DÍJNYERTES HEROES-SOROZAT VÁRVA-VÁRT LEGÚJABB RÉSZE. VEZESS KÉPZETT HARCOSOKBÓL ÉS FANTASZTIKUS LÉNYEKBŐL ÁLLÓ HADSEREGEKET AZ ÜTKÖZETEKBE! GYŰJTS LÉTFONTOSSÁGÚ NYERSANYAGOKAT ÉS VARÁZSTÁRGYAKAT! KÜZDJ ELLENFELEIDDEL ÉS FOGLALJ EL VÁROSOKAT!

A STRATÉGIAI TERVEZÉS ÉS A TAKTIKUS CSELSZÖVÉS EGYARÁNT SZÜKSÉGES, HOGY E VILÁG URÁVÁ VÁLHASS!

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

© 2002 The 3DO Company. Minden Jog Fenntartva. 3DO, King's Bounty, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing, és megfelelő logóik a 3DO Company U.S.A-ban és más országokban bejegyzett védjegyei és védjegyes termékei. Minden egyéb bejegyzett név megfelelő tulajdonosának tulajdona. A New World Computing a 3DO Company egyik divíziója.